

Sumun saartama saari

Pyyry Quick

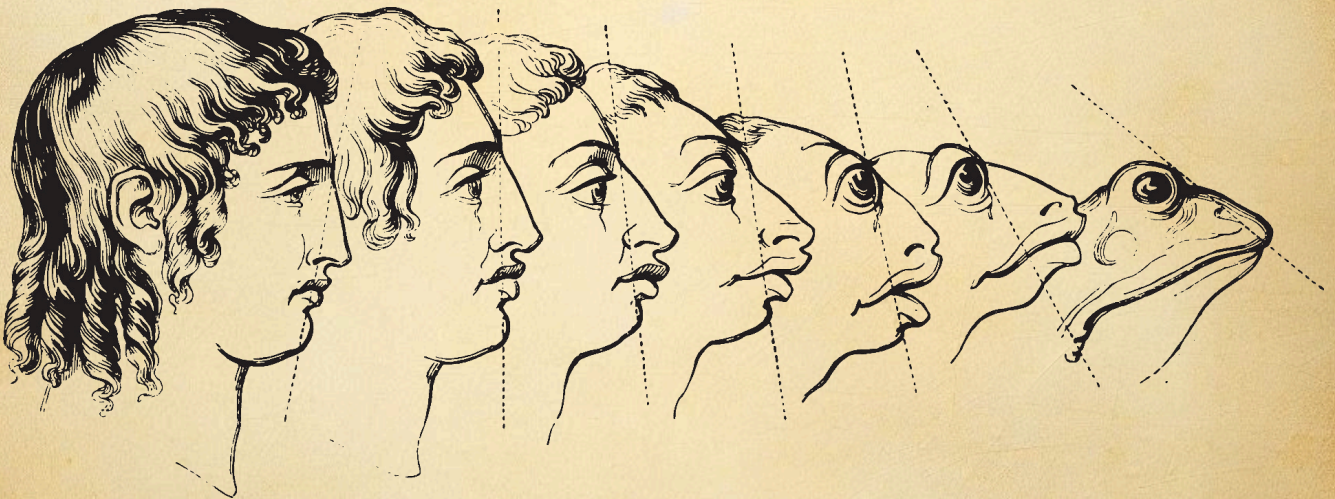


Käärmänä



SISÄLLYSLUETTELO

1	Sumun saartama saari	13	Kärmäläisten luola
2	Muuttuva, muuttava saari	15	Yläjuoksu
4	Peikonlehti	16	Rotko
6	Kilpikonnat ja Pruvikan ritari	18	Kaupungin rauniot
7	Orava ja sika	19	Sammallaiva
8	Sienifarmi	20	Temppeli
10	Jättiläissirkka	23	Majakka
11	Kylä	25	Nousu vuorelle
12	Kutrin silta	26	Lohikäärmeen luola



SUMUN SAARTAMA SAARI

Meren laidalla kehrää yksinäinen saari. Jokin on kutonut sumuhunnun sen ympärille, jonka alta kaikuu karmaisevia karjahduksia. Joukko seikkailijoita on palkattu selvittämään mitä on tapahtunut ja mitä tulee tapahtumaan, mikäli sumu jatkaa leviämistään merten yli.

MODUULI

Tämä on Legendoja ja lohikäärmeitä -sääntökirjaan pohjautuva joustava kampanjamoduuli. Se on lähtökohtaisesti kirjoitettu noin neljälle 3-tason seikkailijalle, mutta toivon, että joustavuudessaan se soveltuu moniin eri tarpeisiin. Moduuli soveltuu uudelle joukkioille tai jo aiemmin seikkailleille. Halutessasi voit napata osan kohtaamisista omaan kampanjaasi.

MYSTEERI

Moduulin keskiössä on kysymys sumun luonteesta ja sen alkuperästä. Monivaiheinen tapahtumasarja johti sumun syntymiseen. Mitä enemmän seikkailijat tutkivat ja mitä paremmin he heittävät, sitä enemmän he todennäköisesti saavat selville. Itse en kuitenkaan pelästyisi, mikäli pelaajat eivät saa kaikkea selville, mikäli tarinan jää suuriakin aukkoja. Epävarmuus ja tulkinnanvaraisuus ovat tervetulleita. Älä kuitenkaan pelkää paljastaa paljonkin hyvän heiton tai tarkkaavaisen pelaamisen edessä.

On tärkeää huomata, että tässä moduulissa pelaajilla ei välttämättä ole monia kauaskantoisia päätöksiä loppua lukuunottamatta. Seikkailijat saattavat joutua harhailemaan vailla selkeää päämäärää. Tämä monien mysteerien lisäksi saattaa jäytää joitakin pelaajia. Mikäli aistit moista, ota se puheeksi ja voitte yhdessä koittaa löytää suuntaa ja suoraviivaisuutta. Pelaajien on hyvä kutakuinkin tietää, millaiseen seikkailuun he ovat ryhtymässä.

Tämä moduuli myös jokseenkin preferoi järkeenkäyttöä pelinomaisuuden sijasta. Esimerkiksi saaren tempeli on jo ryöväyty aarteestaan, eikä sielä ole palkinnoksi kuin korkeintaan tietoa. Tätä voit halutessasi muuttaa pelaajista ja preferensseistasi riippuen.

SEIKKAILUN ALKU

Mikäli aloitat tarinan uutena kampanjana, kannattaa seikkailijat palkata tehtävään heille tutun tai tuntemattoman toimijan toimesta. Tässä esimerkki salamyhkäisen toimijan toimeksiannosta.

- Tehtävässä käytetään vain koodinimiä
- Tehtävänänne on kirjata muistiinpanoja ikivihkoon ikihiihellä selkeällä käsialalla
- Näytteenotto on sallittua ja kannatettavaa, jos uskotte näytteen liittyvän sumuun
- Keraätte havaintoja viiden päivän ajan, kunnes teidät saarelle vienyt laiva noutaa teidät rannalta takaisin
- Tehtävä on pidettävä salassa, äärimmäisen salassa

Mikäli haluat ottaa tämän moduulin osaksi käynnissä olevaa seikkailua, voit esimerkiksi antaa seikkailijoille tehtäväksi tutkia sumun peittänyttä saarta tai suistaa heidät saarelle heidän matkatessaan muualle. Kuitenkin laiva-kohtauksessa esitellyt laivan hahmot olisi hyvä kohdata ennen saarelle joutumista.

ETENEMINEN

Moduuli on jaettu lokaatioittain "kohtauksiin", jotka toimivat itsenäisinä seikkailun osina, kohtaamisina saarella. Ne on asetettu suositeltuun järjestykseen, mutta kaikkea lukemaasi on kannustettavaakin muokata. Pelaajat saavat myös harhailla jonnekin aivan muualle, täytyä sillon paikka oudoilla vaaroilla. Kaikkea ei myöskään tarvitse kampanjaan sisällyttää riippuen pelaajien valinnoista ja pelinjohtajan mieltymyksistä. Saaren vuoren huipun saavuttamisen tulisi kuitenkin olla lähtökohtainen kampanjan tavoiteltu huipentuma.

Yhdellä pelikerralla voisi olettaa 1-2 kohtaamisen olevan sopiva määrä pelattavaksi. Kysy aina pelaajilta mihin he olisivat suuntaamassa seuraavaksi.

MUITA FILOSOFISIA POHDINTOJA

Jos pejaajat koittavat polttaa/tuhota koko saaren saavuttamatta vuoren luola, anna mahdollisuus onnistua.

Jos pelaajat koittavat paeta ratkaisematta ja tutkimatta tilannetta, anna mahdollisuus onnistua. Tällöin saari voi levittää vaikutustaan seikkailuun jatkossakin sumun levitessä yli merten.

Sisältövaroituksena lieenee body horror, josta pelaajia on hyvä informoida ja varmistaa että se on heille ok. Pelaajien ominaisuuksien, ulkoisten ja kykyjen, oletaan myös muuttuvat seikkailun aikana heidän tahtomattaan.

Onko taisteluton läpipeluu mahdollinen?

LISÄKSI

Moduulin innoittajana on Jeff VanderMeerin Southern Reach Trilogia, joka on osin adaptoitu myös Annihilation elokuvaksi. Varsinkin elokuvaa voi suositella, mikäli saaren haetusta tunnelmasta haluaa inspiraatiota.

Älä pelkää keksiä omia linkkejä saaren henkilöiden ja tapahtumien välille, tai selkeyttää itsellesi taustatarinaa omin yksityiskohtinesi.

Lohikäärmeen, Haikarhun, Kutrin, Jättisirkan, Uurrin, tikarin, enkelin ja neidon on piirtänyt **Henna Kauranen**. Muut kuvat ovat tekijänoikeusvapaita.

Seuraavat seikat seikkaulusta on lainattu muualta:

- Merikarhu: Undead Sharkenbear, by Valdier
- Jättirukoilijasirkka: Giant Mantis, D&D Wiki by SirSprinkles
- Suursaukko ja Nokiporo: Hirviökirjasta (Myrrys) ja niitä käytetään Open Game License (OGL 1.0a) -lisenssin ehtojen mukaisesti.
- Kärnälinen, vartija: Pelinjohtajan paketti (Myrrys)
- Loput möröt kotipolttaisia tai peräisin SRD 5.1:stä ja niitä käytetään Open Game License (OGL 1.0a) -lisenssin ehtojen mukaisesti.
- Tempelin arvoitus: DungeonSnacks artikkelista The Fountain & More Water Puzzles

Pahoittelut mahdollisista käännöskukkasista. Seikkailu on pelattu Köyhät Ritarit podcastissa kokonaisuudessaan!

Mikäli haluat tukea meikäläistä, voit vaikka ostaa runoteokseni Aurica – Kootut teokset, kuunnella Pilkulleen podcastia tai Köyhät ritarit -podcastia. Olen tehnyt sekalaista rpg-sälää: <https://doublemonk.itch.io/>.

Jos on kysyttävää tai palautetta, seilatkaa dm:ään @pilkulleen Instagramissa. Antoisia pelihetkiä!

MUUTTUVA, MUUTTAVA SAARI

SAAREN HISTORIA LYHYESTI

- Saari tunnetaan nimillä 'Käärmänä', 'Tuhkanpesä' ja 'Lohikäärmeen paskahuussi'.
- Saarella huhutaan asustavan lampaista ja kärmäläisiä.
- Muinaiset asuttajat koittivat ottaa autiota saarta haltuunsa, mutta vuorella asuva lohikäärme Kaltturaksim poltti varhaiset asumukset. Vain kivistä rakennettu majakka jäi pystyyn.
- Metsän siimeksessä piilottelee pieni kyläyhteisö, myyden harvakseltaan kurpitsoja, puuta ja sieniä.
- Velho Hurinewa kuuli saaren uumenissa huhutuista timanteista. Hän teki sopimuksen lohikäärmeen kanssa, antaen leijonan osan kaivamistaan aarteista lohikäärmeelle. Kaivuuseen hän käytti lumoamiaan saaren kärmäläisiä. Tämän velho perusteli itselleen jalona tavoitteenaan rahoittaa ikiliikkujan keksiminen, joka toisi vaurauden kansakunnille.
- Saaren kätköissä on sittemmin tilkitty temppeli. Kauan sitten se oli ikuista merta palvoville pyhiinvaelluspaikka. Harva tietää, että temppelin kätkössä on meren muinaisen edesmennyt tytär, itkevä simpukka, omassa pienessä tasku-universumissa, jottei kaikkeus täytyisi kyyneleistä.

MIKÄ AIHEUTTI SUMUN

Jos haluat muodostaa ensin oman arvauksesi, lue kohtaamiset ensin. Voit värittää yksityiskohdat pelien, maailmasi ja makusi mukaan.

- Velho Hurinewan kontrolloimat kärmäläiset hakkasivat vahingossa tien temppelin kammioon. Hurinewa varasti temppeliin suojaan teljetyn ikuisesti itkevän simpukan, meren muinaisen tyttären. Hänen ikiliikkujansa olisi kenties mahdollinen, mutta simpukan kyyneleet tuhoavat taikaa.
- Lohikäärme sai vihiä simpukan löytymisestä ja vaati saada sen lainaan tutkittavakseen. Todellisuudessa hän paljasti lohikäärmeille simpukan löytyneen, sillä ajatteli sen olevan liian vaarallinen.
- Huhu tavoitti ikimeressä (loputtoman meren ulottuvuudessa) elävän meren muinaisen, joka haasteli Hurinevan kirjeitse luvaten mitä arvokkaimpia aarteita (talismaanin, kruunun ja kolmen toiveen sormuksen) vastineeksi simpukasta. Hurineva suostui.
- Kolme Pruvikan ritaria saapuivat saarelle toimittamaan aarteita. Matkalla he lahjoivat siltapeikon sikarein.

- Kylän tyttö Kelsa ampui ritsallaan kiusallaan ritareita, kuitenkin vahingossa hevosta silmään, syösten kaksi ritareista kuolemaansa rotkon pohjalle. Kolmas ritari palasi hakemaan apua, saaden kuitenkin kuollettavan iskun siltapeikolta, jolle ei kiireessä tohtinut ylityksestä enää maksaa.
- Kelsa anasti yhden kolmesta aarrelippaasta, kolmen toiveen sormuksen. Siinä oli kaksi toivetta jäljellä. Hän juoksi ystävänsä lohikäärmeen luo.
- Kaltturaksim oli kuitenkin sairaana kuoleman kielissä, sillä siltapeikko Kutri ja sienifarmari Ylgry olivat myrkyttäneet lohikäärmeen hotkimia lampaista, toiveenaan tappaa ja varastaa kullat.
- Tyttö lausui luolassa toiveen: Toivon, että kaikki eläisivät rauhassa yhdessä.
- Toive toteutui, tytön ritsa kasvoi häneen kiinni valtavaksi tammeksi, jonka siitepöly on täyttävä maailman taiallaan, joka yhdistää kaiken elävän.
- Lohikäärme ja simpukka makaavat vähävoimaisina alati kasvavan tammen latvassa, jonka sumu on yhdistävä maat, mannut ja maalliset yhdeksi.

MUUTTUVA YMPÄRISTÖ

Saarella ympäristö kääntyy ja vääntyy ennalta-arvaamattomasti. Jokaiseen kohtaamiseen sumun takaa paljastuva uusi ympäristö. Heitä (1d12) taulukoista **Ympäristö** ja **Maaperä** muutoksia saaren maastoon tai voit suunnitella kohtaamiseen soveltuvan oudon ympäristön. Muista muutokset myös taistelun tiimellyksessä, kuinka ne vaikuttavat, mitä esteitä tai mahdollisuuksia ne tarjoavat?

Luku	Ympäristö
1	Kaikki kasvit kääntyvät pelaajia kohti. Hiljaista.
2	Luisia liaaneita kasvaa pystysuorasti maasta.
3	Kaikki on paksun jään peittämää. Askeleet kipinöivät.
4	Kaikkialla tulenlieskoja. Tuli ei sammua, mutta se ei leviä.
5	Kaikki on haurasta hiekkapaakkaa, joka murtuu kovasta kosketuksesta tomuksi.
6	Sadepisaroihin, lehtiä, hiekkaa pyörii ympyrää vaakatasossa. Kaikki tuli sammua välittömästi.
7	Kaikki säihkyi sateenkaaren väreissä. Helppo piiloutua.
8	Kaikki on punaista. Voimakas suuntaa vaihtava tuuli.
9	Kaikki ympäristössä on puolet pienempää. Viileää.
10	Kaikki ympäristössä on puolet suurempaa. Lämmintä.
11	Painovoima on 2x voimakkaampi. Kasvit painuneet.
12	Painovoima 2x heikompi. Lehtiä leijailee ilmassa.

Luku	Maaperä
1	Valtavia tammen lehtiä
2	Tasaisena ruudukkona kasvava metsä
3	Pölyävä aavikko, tuoksu kuparille
4	Teräväkulmainen aro, täyvä suorakulmaisia muotoja
5	Kivirihmastoja, ylös nousseita fossiileja
6	Simpukkasammalta, koralliköynnöksiä
7	Lanautunut tasaiseksi, muutamia nousevia maapaaluja
8	Paksuja jäälohkareita, mutta ei ole kylmä
9	Maa on kuuma, höyryävä, haisee kananmunalle
10	Maasta töröttää kaiken kokoisia luita
11	Maa, kivet mukaanlukien pehmeää
12	Piikikkaita spiraalijuuria kaikkialla

MUTAATIOT

Seikkailijat eivät ole immuuneja saaren vaikutuksille. Sumun arvaamattomuus saattaa sekoittaa kehoa, repien raajoja outoihin suuntiin. Mitä syvemmälle he pääsevät saarella, sitä voimakkaammaksi ja todennäköisemmäksi nämä mahdolliset mutaatiot muuttuvat.

Mutaatiolistat ovat ohjenuoria kampanjan aikana tehtäviin **Sitkeyspelastusheittoihin**. Voit halutessasi heittää samoja pelastusheittoja useasti, mutta lähtökohtaisesti jokainen tulisi seikkailijoille vastaan kerran. Mikäli seikkailija epäonnistuu heitossa, voit arpoa tai valita mutaation joka muokkaa pelaajaa. Mutaatiot eivät kuitenkaan tapahdu välittömästi, ellet niin halua. Toisessa sarakkeessa on kuvattu mutaation ensimmäinen vaikutus. Mutaatio käy toteen seuraavassa kohtaamisessa, tai kun parhaaksi katsot.

Pelastusheittojen vaikeuden voit määrittää itse. Esimerkkisuosituksena pienien mutaatioiden pelastusheiton VA on 10, keskikokoisten 12, voimakkaiden 16 ja viimeisen kohtaamisen 18.

VAIHTOEHTOJA

Nämä mutaatiot ovat vain ehdotuksia. Ne on tarkoitettu lähtökohtaisesti pysyviksi (vain vaivoin eroon päästäviksi) ja siksi lopulta melko vähän hahmojen fysiikkaan tai kykyihin vaikuttavia. Internet on pullollaan erinäisiä n100 listoja mutaatioista, jos haluat enemmän ennalta-arvaamattomuutta peliin.

PIENET MUTAATIOT (SITKEYS 10)

Luku	Merkit	Vaikutus
1	Kieli turtuu	Kaikki maistuu mintulta
2	Iho kellertää	Veri muuttuu kellertäväksi
3	Selkää näykkii	Selkään ilmestyy mustia rinkuloita
4	Silmiä verestää	Hopeiset pupillit
5	Kaula kutiaa	Kaula taipuu 180 astetta kumpaankin suuntaan
6	Selkä on jäykkä	Selässä alkaa kasvaa pihlajan oksia
7	Iho tuntuu karhealta	Iho höyryää hieman silloin tällöin
8	Reiden raavituttavat	Reisissä alkaa kasvaa sulkia

KESKIKOKOISET MUTAATIOT (SITKEYS 12)

Luku	Merkit	Vaikutus
1	Hampaiden vihllonta	Torahampaat
2	Kyynerpäiden kutina	Evät kyynerpäihin
3	Otsan kolotus	Sarvet (n4: sarvikouno, härkä, passi, kauris)
4	Väsyneet silmät	Pupillit muuttuvat hopeaksi
5	Kaula kutiaa	Kidukset kaulalle
6	Selkä on jäykkä	Selkärangasta työntyy luupiikkejä
7	Karvoitus tuntuu karhealta	Paljon sinertävää karvoitusta
8	Kädet kutiavat	Käsiin kasvaa korallia

VOIMAKKAAT MUTAATIOT (SITKEYS 16)

Voimakkaat mutaatiot on jaettu kahteen listaan. Positiivinen mutaatio on onnistunut **Sitkeyspelastusheittoa VA 16** varten ja negatiivinen epäonnistunut.

VOIMAKAS POSITIIVINEN MUTAATIO

Luku	Merkit	Vaikutus
1	Näkö sumentuu hetkeksi	Silmät muuttuva, heitä n4: kissan silmät, sammakon silmät, täysin valkeat, kuin tähtitaivas (Tarkkaavaisuus +1)
2	Kädet kipristelevät	Kädet kasvavat huomattavasti pituutta (Urheilu +1)
3	Kieltä kutittaa	Sammakkokieli (Eläinten käsittely +1)
4	Kynsinauhut repeilevät	Korallikynnet (Sorminäppäryys +1)
5	Kasvoja jomottaa	Hampaat, poskipäät ja leuka terävöityvät (Uhkailu +1)
6	Pistelyä iholla	Iho tuoksuu makealle mintulle (Suostuttelu +1)

VOIMAKAS NEGATIIVINEN MUTAATIO

Luku	Merkit	Vaikutus
1	Näkö sumentuu hetkeksi	Silmät muuttuvat (n4, kissan silmät, sammakon silmät, täysin valkeat, mustavalkoinen kuin tähtitaivas) - Tarkkaavaisuus -1
2	Kädet tuntuvat olevan paikaltaan	Käsitaipeisiin kasvaa sammalkyhyjä (Urheilu -1)
3	Kielellä maistuu hapen	Kieli halkeaaeseltä käärmemäiseksi (Eläinten käsittely -1)
4	Kynsinauhut repeilevät	Pelaajan sormi irtoaa ja alkaa kasvaa takaisin. Tämä toistuu, kun sormi on kasvanut takaisin (Sorminäppäryys -1)
5	Kyynerpäitä kutittaa	Kirskuvat lasimaiset kyynerpäät (Hiippailu -1)
6	Korvia vihloo	Korvat saavat paksun harmaan karvapeitteen. (Uhkailu -1)

VUORELLA LOHIKÄÄRMEEN LUOLALLA (SITKEYS 18)

Kun seikkailijat saavuttavat saaren vuoriston lohikäärmeen luolan, tulee heidän selvitä VA 18 Sitkeyspelastusheitosta.

Halutessasi seikkailijat kukin näkevät itselleen henkilökohtaisesti tärkeän näyn heidän menneisyydestään tai mahdollisesta tulevaisuudesta. Kryptinen näky ilmentää heille jotain tärkeää ongelmaa, toivetta tai tavoitetta.

Arvo kullekin seikkailijalle jokin seuraavista kyvyistä tai valitse jokin sopiva. Mikäli seikkailija onnistuu heitossa, kuvaile kuinka he ratkaisevat näyn tämän kyvyn avulla. He saavat kyseiseen kykyyn +1.

Mikäli pelaajat epäonnistuvat, he näkevät näyssä epäonnistuvansa. He saavat pysyvästi -1.

1. Voimakkuus
2. Ketteryys
3. Sikeys
4. Älykyys
5. Viisautus
6. Karisma

PEIKONLEHTI

Seikkailu alkaa Peikonlehden kannelta, jolle seikkailijat ovat asettuneet matkalle kohti saarta (tai sen ohi).

Kirkasta taivasta kartoittavat lokit, auringon aloittaessa matkansa yli meren tyynen maljan. Sitruuna, sillit ja suolat sulavat paksuiksi tuoksujen pilviksi, jotka pisaroivat aamussa vaeltavien kielillä. Satama on Veenkuvan kaupungissa herännyt ensimmäisenä, pyörittämään, nostelemaan, laskemaan loputtomia kolisevia tynnyreitä merta uhmaaviin laivoihin.

Peikonlehti, kaksipurjeinen 15 metriä pitkä ja 4 metriä leveä kaunokainen lepää edessänne. Hän tuntuu niiavan suuntaanne, heiveröisen maahisen viittoessa kannelta teille laiturille. Astutte kannelle. Pistävän tinjamin tuoksu ympäröi teidät visusti.

Teidät johdatetaan pikimmiten kapteenin sviittiin, ihanteellinen maahisen kokoiselle, kyyryyn selän taivuttava kenellekään korkeammalle. Aurinko utelee valollaan pienistä ikkunoista. Istutte pienille penkeille.

Vastapäätä pöydän ääressä istuu kapteeni, sinipukeinen maahinen, jonka pikimustat ptkät hiukset paljastavat altaan teitä tarkkailevat tummat silmät. Hän nostaa eteensä pinkan papereita ja sytyttää valtavan kynttilän.

Peikonlehti on kutteri, yksimastoinen purjealus, jolla seikkailijat seilaavat sumun saartamalle saarelle. Se on vuosia kuljettanut harvinaista sitruunatimjamilajiketta, sen vahva sitruksinen tuoksu sikiää jokaisen laudan raosta.

Peikonlehdessä on kannella kapteenin sviitti, ruumassa vierashuone, varastohuone henkilöstön riippumattoineen pienellä keittiötasolla varustettuna. Kannen muutamia paksut laudat on nostettavissa juhlapöydäksi.

ALUKSEN VÄKI

- **Sulk Vuulo - Kapteeni - Maahinen**
Pikimustat pitkät hiukset, jäykät kasvot, verraton ryhti.
"Oletan, että tunnette laivan säännöt ja noudatatte niitä yhteisen hyvinvoinnin ja turvallisuuden nimissä."
- **Hila Kansla - Laivatyttö - Maahinen**
Heiveröinen, kalpea, silmät syvällä päässä.
"Selvä homma, heti paikalla, olen jo matkalla tekemään mitä pyysit, nyt ihan heti tässä."
- **Tuomir Kelastu - Perämies - Maahinen**
Roikkuvat kasvot, monokkeli, sateekaariliivi.
"Mitä erinomaisinta huomenta arvon vieraamme."
- **Tula Gut "Kuula" - Purjemestari - Kääpiö**
Kalju, ryppyinen, viinankatkuinen.
"Heiii, yks kierros korttia vie heii!"
- **Fisge Gut "Tykki" - Laivavouti - Kääpiö**
Kalju, kallellaan, hengittää raskaasti.
"Eimmm elämm nyt jaksamm helevettimm."
- **Liemeras Kyraldin - Laivavouti - Kääpiö**
Sinistä huulipunaa, siristelevä, todella ruskettunut.
"Rakastan merta. Ei turhaa paskanjauhantaa."
- **Aivar Vuulo - Kokki - Maahinen**
Tuoksuu kurkumalle, kädet heiluvat alati, kova ääni.
"Innostava ilta ja railakas yö edessä!"

HAASTATTELU

Kapteeni Sulk Vuulo haastattelee kaikkia laivassaan matkustavia pieteetillä. Hänen haastattelun alkuun sytyttämän **Totuustuikun** valossa valehdellessa **Huijaamisheitot ovat haitalla** tai häikäistyt silminnähden kynttilän kajosta.

Haastattelu on hyvä tilaisuus grillata seikkailijoita ja antaa heille tilaisuus kertoa itsestään. Varsinkin mikäli pelaajat ovat uusia, on heidän taustoistaan hyvä kysellä. Laadi kysymykset makusi mukaan, suosittelen kysymään lopuksi "Mitä toivot löytäväsi saarelta?"

HAIKARHUN HYÖKKÄYS

Laivan lähestyessä Käärmänän saarta, sen kimppuun hyökkää yöllä miehistön ja seikkailijoiden nukkuessa **Haikarhu**. Valtava kuolonkarhea karhu repii riekaleiksi hainpääkäsillään miehistöä paksun sumun keskellä. On vaikea nähdä ympärilleen, ja karhu jää näkemättä, mikäli sitä ei kannen toiseen päätyyn lähesty.

Hila tarjoaa seikkailijoille pelastusrenkaita kannella, pyytää heitä jättämään laivan. Haita vastaan taistelu on perin typerää ja todennäköisesti turhaa, anna pelaajien tuta sen raivo mikäli he hyökkäävät.

Kun seikkailijat jättävät laivan, voivat he sumun takaa nähdä saaren tumman muodon. Lyhyen uinnin jälkeen he saapuvat kalliolle, kartalla merkitty kohta **Ranta**. Totuustuikku kelluu vedessä hiljaisuuden keskellä. Kallio murtuu metsäksi, sen kupeessa on vanha onki, jonka takana hatara polku metsän siimekseen.



EPÄKUOLLUT HAIKARHU

Suuri epäkuollut, ei suuntautunut

Puolustus 13 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 105 (10d12 + 40)

Nopeus 11 metriä, uiminen 14 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
21 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Pelastusheitot sitkeys +7, viisaus +4, karisma +1

Taidot atleetisuus +8, piiloutuminen +3, huomiointi +4, selviytyminen +4

Immuneetit myrkky

Olotila-immuneetit myrkyttynyt

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 14

Kielet —

Haaste 5 (1,800 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Ambifibinen. Haikarhu voi hengittää ilmaa ja vettä.

Verta Vedessä. Haikarhu tuntee etäisyyden ja suunnan kaikkiin olentoihin, jotka eivät ole täydessä elämänpisteissään, 1,6 kilometrin sisällä, samassa vesistössä.

Verenhimo. Haikarhulla on etu hyökkäysheittoihin lähitaistelussa olentoja vastaan, joiden elämänpisteet eivät ole täysiä.

Tarkka näkö ja haju. Haikarhulla on etu Viisaus (Tarkkaavaisuus) -heittoihin, jotka perustuvat näköön tai hajuaistiin.

Epäkuolleen sitkeys. Jos vahinko vie Haikarhun 0 elämänpisteeseen, sen on tehtävä Kestävyyspelastusheitto VA 5 + otettu vahinko, ellei vahinko ole säteilevää tai kriittistä. Onnistuneella heitolla kuollut Haikarhu jää 1 elämänpisteeseen.

TOIMINNOT

Sarjahyökkäys. Haikarhu tekee kolme lähitaisteluhyökkäystä: yhden puremalla ja kaksi hainyrkeillä.

Purema. Lähitaisteluasehyökkäys: +8 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 10 (1d10 + 5) viiltovahinkoa.

Hainyrkki. Lähitaisteluasehyökkäys: +8 osumaan, ulottuvuus 3 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 16 (2d10 + 5) viiltovahinkoa.



KILPIKONNAT JA PRUVIKAN RITARI

Askeltenne rahinaan yhtyy edellänne sipsutusta. Kilpikonna, teistä piittaamatta talsii samaan suuntaan. Sumu tuulenvireen työnnöstä väistyy, polunposken varjoissa lymyävälle silueteille ilmestyy piirteet. Silmänsä sulkenut hevonen. Hevoseen nojaava silmänsä sulkenut ritari, vierellään miekka ja riisuttu kypärä, sylissään avaimellinen purppuralipas. Molempien jaloissa verisiä viiltoja. Kuin taivaista tähtäävän maalitauluna kymmenittäin kilpikonna kiertämässä kaksikkoo kehässä.

Ritari ja hevonen, hitaasti ympyrää vaeltavat kilpikonnat heidän ympärillä noin 40 metrin säteellä. Ne ovat kuin transsissa, heille taikakeinoin puhuttaessa he vain mumisevat ja ihailevat lipasta.

Kymmenen metrin eäisyydellä lippaasta kaikki eläinlajit voivat ymmärtää toistensa puhetta. Seikkailijoiden lähestyessä lipasta, he alkavat kuulla kaikkien kilpikonnien mumisemaa trassimaista hymniä. Kilpikonnat ovat kiinnostuneita vain lippaasta ja antavat vain lyhyitä epämääräisiä lausahduksia muminan lomasta mikäli heitä puhuttelee.

Ritari ja hevonen ovat molemmat kuolleet. Molemmilla on raapaleisia arpia jaloissaan (siltapeikon kynsimät). Mikäli heitä liikuttelee, voi huomata, että hevonen ja ritari ovat sulaneet kiinni toisiinsa ritarin viitan läpi.

Purppuralippaan lukossa on sen ketjuun kiinnitetty avain. Lipas on avaamatta. Lippaan sisällä on **Parvitalismaani**.

Mikäli kilpikonnat näkevät talismaanin, ne rynnivät hitaasti mutta varmasti seikkailijoiden päälle tavoitteenaan päästä väkivalloin talismaanin lähetyville. Kilpikonnien vuorolla, mikäli seikkailija on kilpikonnien läheisyydessä, heitä edulla hyökkäysheitto vailla muuttujia seikkailijoiden puolustuksia vastaan. **Onnistuneella hyökkäyksellä kilpikonnat näykkivät 1d6 pistovahinkoa.**

PRUVIKAN RITARI

Ritari on Pruvikan ritarikunnan arvokuljettaja, jotka toimivat erittäin kovalla hinnalla erittäin arvokkaiden esineiden viejänä. Heidät tunnistaa kotkanokkaisesta kypärästä. Heidän rintaansa on sulatettu musta kivi, joka räjähtää, mikäli siihen maagisesti nivottu lipas aukaistaan vailla oikeaa avainta ja oikeaa avainsanaa. He siis suojelevat kuljetuksiaan henkensä kaupalla. Taustastaan riippuen pelaajat saattavat tietää tämän ilman erillisiä heittoja.

Mikäli lipas aukaistaan avaimella sanomatta oikeaa avaussanaa, varomaton ritarin lähellä oleva seikkailija joutuu tekemään **Ketteryyspelastusheiton VA 13** tai hän kärsii 1d8 vahinkoa räjähtävästä mustasta kivistä.

RITARIN ASEET

Ritarilla on kaulassaan **Ravatalismaani**, joka antaa +1 **puolustukseen** hyökkäystaikoja vastaan. Jokaisella talismaanin pukijaan kohdistuvalla taikahyökkäyksellä on viiden prosentin todennäköisyys kohdistua pukijan sijasta taian langettajaan.

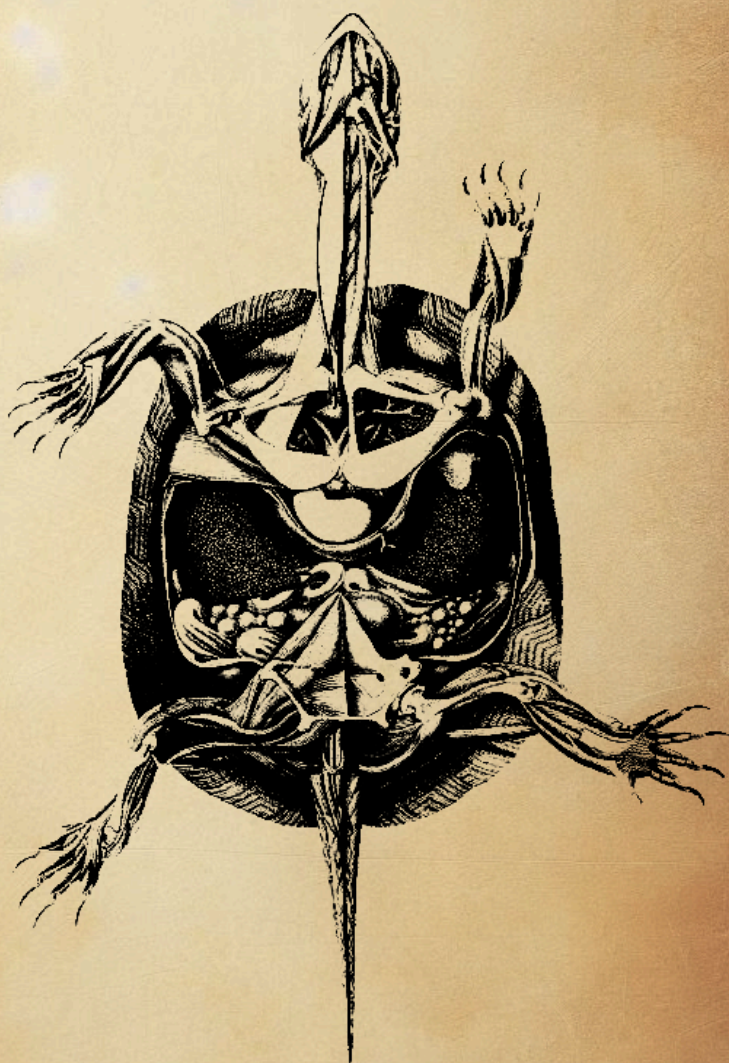
Ritarin miekka on Lyhytmiekka, (1d6 pistovahinko), johon on kiinnitetty irroitettava **Liistipinssi**. Tämän nyrkkikuvioiden magneettisen pinssin voi kiinnittää mihin tahansa metalliseen kohtaan esineessä. Mikäli tästä

esineestä, kuten miekasta, saa otteen, ei ote irtoa ellei kiinnipitäjä niin itse halua.

PARVITALISMAANI

Parvitalismaani on jättiläiskilpikonnien suomusta taottu talismaani, joka roikkuu merilevästä punotusta ketjusta. Talismaanin pukija saa **+2 Eläinten käsittelyyn**.

Kymmenen metrin etäisyydellä talismaanista, kaikki elolliset olennot voivat ymmärtää toistensa kieltä. Kilpikonnat halajavat sen läheisyyteen hinnalla millä hyvänsä.



ORAVA JA SIKA

Keskellä tietä nukkuu ryppyotsainen sika. Sen häntään on sidottu pieni kärry, jossa kallellaa makaa nukkekoti. Viereisen puun rungolla teitä tuijottaa orava jalopähkinänkuori hattunaan.

Orava **Kriik** tarvitsee apuun! Hän on lainannut (varastanut?) läheisen sienifarmin ladosta itselleen uuden kodin, nukkekodin. Hänen tulee saada se puun latvaan turvaan. Vastapalkaksi hän tarjoaa vastauksia kaikkii saaren tätä puolta koskeviin kysymyksiin, joen toisesta puolesta hän ei niin tiedä.

Mikäli maassa nukkuvan sian herättää tai häntä tutkii, voi huomata, että tämän ryppyisellä otsalla on kolmas silmä. Puhuteltaessa sika puhuu sekavia, kertoo sieniviljelijän olleen poissa ja hänen perheineen herkutellessä hänen latonsa sienisadolla.

Kriikin jalopähkinähatun alla piilossa on hänen päälakensa, joka halkeilee tämän aivojen pilkistäessä ulos. Häntä tämä haittaa vain kosmeettisena häpeällisenä seikkana. Kriik on sumun saattamana tullut erittäin älykkääksi, hän muun muassa oppi puhumaan sikaa. Hänen älykkyytensä on 18.

• Kriik - Kaupankävijä - Orava

Pähkinähattuinen, hyväkäytöksinen, pikkumainen. "Skviik. Olen etevä. Olet etevä. Tehkäämme yhteistyötä. Skviik."

MITÄ KRIIK TIETÄÄ

Kriik osaa vastata kattavasti saaren tämän puolen asioista, paikoista ja hahmoista. Hän ei kuitenkaan tiedä milloin asiat ovat tapahtuneet, hänen ajantajunsa on hämärtynyt. **Kylästä puhuttaessa hän kiroaa kylän tytön useampaan kertaan ampuneen häntä ritsalla kurpitsansiemenillä.**

Kriik on nähnyt saaren eläimissä erinäisiä omituisuuksia. Hänen mielestään lintujen laulu on kuulostanut oudon kimakalta, hän on nähnyt punertavan pulun, mustasilmäisen ketun sekä pitkäkaulaisten hiiren. Metsä tuntuu myös alati muuttuvan eriskummallisilla tavoilla. Siksi Kriik haluaa uuden kotinsa puun latvaan turvaan.

TIE KYLÄLLE

Kriik olettaa seikkailijoiden haluavan kylälle, ja hän osaa neuvoa tien.

Edessäpäin polku haarautuu vasemmalle kiertämään suota kylälle. Polku oli kuitenkin valtaviin kaislojen tukkima, Kriikillä oli paha aavistus, että häntä tarkkailtiin sen varjoista.

Oikealle tie vie sienifarmin majalle, jonka takaa voi ylittää pienen suopätkän ja saapua kylälle. Sienifarmi on ollut pitkään kateissa ja siat olivat murtautuneet hänen vaatimattomaan majaansa. Kriik saapui myös paikalle ja sai suostuteltua vanhan ystävänsä nappaamaan leikkimökin hänelle.

Lyhin reitti kylälle on suon läpi, vaikkei suo ole sinänsä vaarallinen on se työläs ylittää. Ja kuitenkin kaiken metsän kummallisuuden keskellä varmaankin erittäin vaarallista, siten ei suositeltavaa.

KRIIK TIETÄÄ KERTOAA

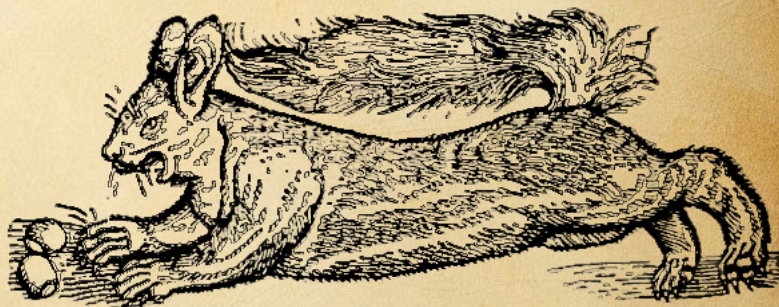
- Jokisilta vartioi siltapeikko Kutri, enimmäkseen vaaraton, ainakin eläimille.
- Joen yläjuoksulla koskenpätkiä, joita luultavasti etevä voisi ylittää. Siellä tosin majailee reviiritietoisia suursaukkoja.
- Kylässä asuu kolmihenkinen perhe, haltijasisarukset, sekä maahis-mystikko. He elelevät rauhaisasti sisarusten kalastellessa ja perheen viljellessä jättikurpitsoja metsän keskellä. Heidän kotinsa on vaatimaton.
- Kylän lapsi on eläimiä härnäävä kauhukakara, joka on useampaan otteeseen ampunut häntä persauksiin kurpitsansiemenillä ritsallaan.
- Kylän takana joen vierellä on kärmäläisten luola. Kutrini tavoin he ovat kovia tappamaan vuoren kupeessa määkiviä lampaita, mutta muuten harmittoman oloisia.
- Saarella on saaliseläimillä leppoisaa, sillä saaren pöllökarhut ja sudet lohikäärme Kaltturaksim on napsinut kitaansa.
- Saaren toisesta puolesta Kriik ei tiedä paljoa, siellä on velhon majakka, poroksi palaneet kylän rauniot, huhun mukaan temppeli. Lohikäärme Kaltturaksimi asustelee jossain vuorilla varmaan.

JUORUJA

- Kosken aiemmin leppoisat suursaukot ovat olleen vihamielisiä.
- Kyläläisiä ei ole näkynyt hetkeen eikä sieniviljelijää.
- Kolmihenkinen ritarikratras ratsasti polkua pitkin joskus taannoin.
- Eläimet ovat pitkään huhunneet lohikäärme Kaltturaksim olevan sairas.
- Triku, hänen oravaystänsä, on eronnut puolisostaan Gruppista, ja hyvä niin.

MITÄ KRIIK JÄTTÄÄ KERTOMATTA

Kriik ei halua paljastaa, että sienifarmin sienet ovat vaarallisia ja että siat ovat kärsineet kummista sivuoireista jo hänen sinne saapuessaan. Nukkekodin ottamiseen hän ei kysynyt lupia keltään. Hän piilottelee pähkinän alla pilkottavia aivojaan, sillä ei halua järkyttää seuralaisiaan pahasti.



SIENIVILJELIJÄ

Ilmassa tuoksuvat tammi ja siitepöly. Kaukainen auringon kajo siivilöityy oksissa valokaistaleiksi. Polku poukkuroi suon reunalla pysähtyen vajaan valtaviin lehmustojen lomassa. Vajan ovi veivaa hitaasti hieman sisään, ulos, sisään, ulos. Sen hökkelöisten hirsien raoista pursuaa valkoista sienirihmastoa kuin sairaan pullottavia suonia.

Vajan vierellä saha, kanto ja valkoista putua.

VAJA

Vajassa nukkuu valtava, valtava sika **Glumps**, joka sienä syötyään on paisunut milten vajan kokoiseksi. Vajan seinillä on kuivattuja sienä, lattialla lojuu sian alle sortuneita yksinkertaisia huonekaluja. Sian suusta valuu verta ja vihertävää limaa. Hänen ja seinämien välissä lasipurkeissa on nähtävissä pieni **Haamutuja**-purkki oikealla ja **Näötatti**-purkki vasemmalla. Kussakin 2 sienä.

Seinillä kasvaa jokseenkin **Tulihulmua** ja **Sammakon solmua**.

SIENIFARMARI YLGRY KELTAPOSKI

Puiden takaa terävöityvät mattamustat silmät. Rotevan kääpiön ryppyiset kasvot rikkovat alaleuvasta työntyvät katki sahatut torahampaat. Kellertävää ihoa pirstovat paksut mustat karvatilkut. Lihaksikas käsi puristaa kirvestä, toinen käsi hapuaa monitaskuisen liivin sisuksia. Nuo mattamustat silmät näkevät punaista.

- **Ylgry Keltaposki - Sieniviljelijä - Kääpiö**
Ruttunaamainen, torahampainen, roteva.
"Ette ole tervetulleita sssssaarelle!"

Kääpiönäinen Ylgry Keltaposki on erakkosieniviljelijä, joka aika ajoin toimittaa arvokkaita taikasienä paljon maksaville. Sumu on terävöittänyt hänen epäluulojaan ja suusta kasvavia torahampaita. Mikäli seikkailijat aiheuttavat epäilyksiä, hän hyökkää.

Ylgry on tehnyt sopimuksen siltapeikko Kutrin kanssa; hän toimittaa keitettyjä myrkkysienä, joita Kutri syöttää lampaille, jotka päätyvät lohikäärmeen ruuaksi. Ylgry haluaa päästä käsiksi lohikäärmeen timanttikätköön. Siksi hän on seikkailijoita kohtaan erittäin vihamielinen, mikäli he sattuvat häntä vastaan.

SIENIÄ

Halutessasi saaren sienä syödessä on tehtävä **Sitkeyspelastusheitto VA 10 edulla**. Epäonnistuneella heitolla syöjä saa mutaation, voimakkuudeltaan tilanteeseen sopivan. Ylgry käyttää näitä hallussaan pitämiä sienä aseena mahdollisessa taistelussa.

1. TULIHULMU

Valkoinen suippo pitkä sienä, jossa punertavia juovia. Saat lämpönäön kymmeneksi minuutiksi.

2. SAMMAKON SOLMU

Sinijuovainen isohelttainen valkoreunainen sienä. Iho muuttuu juovikkaaksi ja tahmeaksi varsinkin sormista.

3. HAAMUTUJA

Harvinainen merensininen suippo spiraalimainen sienä. Kaikki vioittuneen haamutujan ympärillä kahden metrin etäisyydellä muuttuu eteeriseksi, läpimentäväksi 1d10 sekuntiksi. Alueen sisällä olevia ei voi koskea, eivätkä he voi koskea muita.

4. VIILASIENI

Vihertävä pyöreä muhkurainen sienä. Raakana pienentää sinut yhdellä kokoluokalla. Nuotiossa paistettuna suurentaa yhdellä kokoluokalla. Katso suurennus/pienennys-loitsu.

5. MYRKKYHUILU

Pitkulainen harmaa, vihreäpilkkuinen sienä. Raakana kokonaan syötynä 2d10 myrkkyyvahinkoa. Suolaveteen keitettynä ja aseeseen valetuna 1d4 myrkkyyvahinkoa aseeseen iskusta.

6. SALAMAKÄÄPÄ

Kovakuorisia kiiltäviä harmaita sienä. Mikäli yhden sienirihmaston sienistä tuhoaa, muiden saman rihmaston läheisyydessä olevat saavat 1d6 salamavahinkoa sienien säkenöidessä sähköä puolustuskeinona.

7. NÄÖTATTI

Hopeinen pieni tatti, hyvin harvinainen. Syöjä muuttuu näkymättömäksi (ei kantamukset) minuutin ajaksi. Tätä näkymättömyyttä ei keskeytä hyökkääminen tai iskun saaminen.



YLGRY (BERSERKKERI)

Keskikokoinen humanoidi (mikä tahansa rotu), mikä tahansa kaoottinen suuntaus

Panssariluokka 13 (nahkapanssari)

Osumapisteet 67 (9d8 + 27)

Nopeus 9 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Aistit vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet mikä tahansa yksi kieli (yleensä yleiskieli)

Haaste 2 (450 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Uhkarohkea. Kierroksen alussa berserkkeri voi saada etulyöntiaseman kaikkiin lähitaisteluasehyökkäyksiinsä kierroksen ajaksi, mutta hyökkäysheitot sitä vastaan saavat etulyöntiaseman seuraavan kierroksen alkuun asti.

TOIMINNOT

Suuri kirves. Lähitaisteluasehyökkäys: +5 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 9 (1d12 + 3) viiltovahinkoa.

JÄTTISIKA GLUMBS (VILLISIKA)

Keskikokoinen peto, ei suuntautunut

Puolustus 11 (luontainen suojaus)

Osumapisteet 11 (2d8 + 2)

Nopeus 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Aistit: vakiotarkkaavaisuus 9

Kielet: —

Haaste: 1/4 (50 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Hyökkäysrynnistys. Jos villisika liikkuu vähintään 6 metriä suoraan kohteen kohti ja iskee sitä sitten sarvella samalla vuorolla, kohde saa ylimääräisen 3 (1d6) viiltovahinkoa. Jos kohde on olento, sen on onnistuttava VA 11 Voimapelastusheitossa tai se kaatuu.

Väsymättömyys (Latautuu lyhyen tai pitkän levon jälkeen). Jos villisika saa 7 vahinkoa tai vähemmän, joka vähentäisi sen 0 elämäpisteeseen, se jää 1 elämäpisteeseen sen sijaan.

TOIMINNOT

Sarvet. Lähitaisteluasehyökkäys: +3 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1d6 + 1) viiltovahinkoa.



JÄTTILÄISSIRKKA

Lisää jättiläissirkka vaihtoehtoiseksi kohtaamiseksi, mikäli seikkailijat lähtevät kylää kohti vasemmalta korkean kaislikon keskellä.

Vaihtoehtoisesti sirkka voi hyökätä kylän läheisyydessä tai seikkailijoiden ollessa kylässä.

Jättiläissirkka on Jenna Sudenhuoma, tai mitä hänestä on jäljellä. Jos hänen kanssaan onnistuu kommunikoidaan, saa hänestä irti vain "Mitä olette tehneet tyttärelleni!".

Sumun harsoja raottavat kaksi kämmenen kokoista silmää. Koukkuun taittuneet piikikkäät raajat sätkivät hallitusti. Vihreä hyönteisen kuoripinta, karvaa hilseilevä. Kuusi ohutta raajaa taittuu reikäisten siipien alta nostamaan olennon korkealle yli pienten päidenne.



JÄTTILÄISSIRKKA

Suuri peto, ei suuntautunut

Puolustus 15 (luontainen suojaus)

Osumapistee 42 (5d10 + 15)

Nopeus 9 metriä, kiipeäminen 9 metriä, lento 12 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Taidot: tarkkaavaisuus +6, piiloutuminen +6

Taitopisteet: +2

Aistit: pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 16

Kielet: —

Haaste: 3 (700 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Väijyttäjä. Jättiläissirkalla on etu hyökkäysheittoihin olentoja vastaan, jotka se on yllättänyt.

Yllätyshyökkäys. Jos jättiläissirkka yllättää olennon ja osuu siihen ensimmäisen taistelukierroksen aikana, kohde saa ylimääräistä 10 (3d6) vahinkoa iskusta.

TOIMINNOT

Sarjahyökkäys. Jättiläissirkka tekee kaksi hyökkäystä: yhden kynsillä ja yhden puremalla.

Kynnet. Lähitaisteluasehyökkäys: +6 osumaan, ulottuvuus 3 metriä, yksi kohde. **Osuma:** 11 (2d6 + 4) viiltävää vahinkoa ja kohde on kaapattu (pako Voimakkuusheitolla VA 14). Jättiläissirkka voi kiinniottaa vain yhden olennon kerrallaan.

Purema. Lähitaisteluasehyökkäys: +6 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi jättiläissirkkan kiinniottama olento. **Osuma:** 8 (1d8 + 4) viiltävää vahinkoa.

KYLÄ

Valtavat kurpitsat työntyvät maasta tönien mäntyjä tieltään. Kirkkaan oransseja, ryppyisiä, seisovan karhun kokoisia. Tietä hädin tuskin pääsee eteenpäin. Edessä vaikuttaisi olevan pieni aukio, huteran mökin katonharja pilkistää kurpitsojen takaa. Kaksi terävää koiran haukkua pysäyttää etenemisenne.

Saapuessaa kylään kurpitsan takaa lue:

Kylä on tosiaan liian arvollinen lausunto näkemästänne. Tammeeen nojaa väsynyt laivan hyllystä kyhättä hökkelitalo, valtavilta oksilta suojaa etsien. Kulunut haltijateltta kallellaan kalankuivaustelineitä kohti. Tuore rovio pauhaa kylän, hökkelikylän, keskellä, hätistään sumua läheltään kuin siunauksen suomena. Rovion vierellä koira, roteva, neli-raajainen, takkuinen, tuijottaa teitä hampaansa paljastaen. Matala murina tärisee selkäpiitänne pitkin. Rovion takana savi-iglu, jonka katolla harmaa kissa kiiluvien silmin teitä tarkkailee.

Kylässä on vino **Sudenhuoman talo, haltijasisarusten teltta, pyöreä temppeli**, rovio, Kako sekä kissa temppelin katolla. Nuotio on Kielon siunaama ja se pitää sumua loitolla.

Kako haukkuu epäluuloisesti tulijoille. Hän ei luota kulkijoihin, kysyy ovatko he nähneet koiraa tai tyttöä. Apua vastaan hän osaa kertoa, että kylän tyttö **Kelsa** katosi ennen sumun saapumista. Hän usein samoili yksin metsässä, mutta tällä kertaa ei koskaan tullut takaisin. Isä **Uulap** ja haltijasisarukset lähtivät pakoon saaren uhkaavia kummajaisia. Äitinsä **Jenna** lähti etsimään **Kelsaa** koskaan palaamatta. **Ykö**, **Kakon** veli lähti myös etsimään koskaan palaamatta.

KYLÄSSÄ

- **Kielo - Mystikkodruidi - Haltija**
"Ehkä löydätte paikkanne saarelta."
Hillitty, vaitonainen, ei suostu taistelemaan.
Osaa loitsut: Luo vettä, puhu eläimille.
Hallussaan Joutsenen ikivihko.
- **Kako - Koira**
"Minä kyllä haistan katalat aikeet."

KYLÄLÄISET (KUOLLEITA TAI MUUTTUNEITA)

- **Uulap Sudenhuoma - Isä - Ihminen**
"Jonkun on pidettävä langoista kiinni, ja se olen minä."
- **Jenna Sudenhuoma - Äiti - Ihminen**
"Olemme liian varuillamme, Kelsakin sanoi"
- **Kelsa Sudenhuoma - Lapsi - Ihminen**
"Lähdin seikkailemaan, kun vanhemmat taas möykkäsivät. Löysin makoisia sieniä."
- **Samael Felmus - Pakolainen - Haltija**
"Keitämme ensin kahvit, sitten puhumme."
- **Gyodin Felmus - Pakolainen - Haltija**
"Odotahan, tuuli kuiskaa: Ei."
- **Ykö - Koira**
"Se tyttö on oikea hulttio, hulttio, hulttio!"

SUDENHUOMAN TALO

Sudenhuomat ovat lohikäärmeen polttamien asutusten ainoat selviytyjät. Seinillä nuppineulalla kiinnitettyjä ötököitä, lattia pöllökarhun talja, pieni kirjahylly vailla kirjoja. Orrella kuivuvia kurpitsansiivuja. Kolme erillistä heinävuodetta, yksi lapsen kokoinen. Jokaisen vieressä katiska täynnä henkilökohtaisia tavaroita.

Kelsan (lapsi) katiska: Kaksi ritsaa, Kurpitsansiemeniä. Lukittu päiväkirja jos piirrustuksia eläimistä (tiainen, kettu, orava, lohikäärme), lintuhavaintoja 36 eri lajista. Myös hajanaisia pilkkaavia lauseita kirjoitettu ylös, oletettavasti vanhempien toisilleen lausumia.

Uulapin katista: Veitsi, nyrkkirauta, kuluneita vieheitä, teroiruskivi.

Jennan katiska: Suurennuslasi, kulunut muistivihko (sää ja ötökkähavaintoja, luontorunoja, tukkipuukirjan-pitoa askareista, merkinnät päättyvät kaksi viikkoa sitten)

FELMUSIEN TELTTA

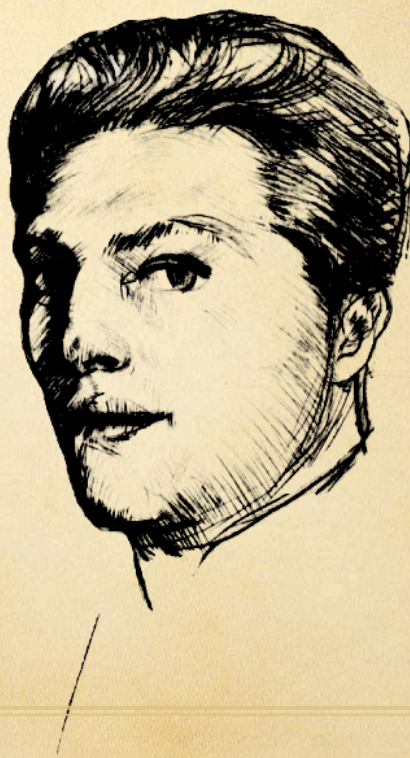
Fulmuset ovat kaukaista sotaa paenneet sisarukset, jotka kalastivat saarella elääkseen. Heidän vaatimaton lomittaisista telttakankaista tehdyssä majassaan on pieni rumpu ja käpylehmiä. Majan vieressä on telineistä kuivumassa 2 kalaverkkoa.

KIELON TEMPPELI

Savesta koottu vaatimaton iglu. Ovi lukittuna, katolla ahdas sisäänpääsy. Iglun keskellä sisällä on **Aaltomalja**, joka puhdistaa kaiken siihen lasketun veden.

Sisällä aiempi seikkailija tajuttomana vesitynnyrissä. Seikkailijan ruumis on löysä ja löllö. Vain voimakkaat taikat voivat elvyttää hänet, eikä hän ole liikuntakykyinen toipuessaan. Hän (**koodinimi Joutsen**) oli joukkonsa kanssa tehtävällä tutkia saaren temppeliä. He murtautuivat räjähtein salaiseen kammioon, joka oli limaotuksen vartioima. Joutsen pakeni joukkonsa kuoltua, jäi suohon jumiin paetessaan ja heräsi nyt täältä Kielon pelastamana.

Uskontoheitto VA 12: Tämä iglu on veden ja kiertokulun jumalalle omistautuneiden yleensä pyhiinvaeltajille tarkoitettu majapaikka. Iglun katolla on reikä, josta sadevesi kerätään sisään suureen maljaan, joka pitää sen puhtaana.



KUTRIN SILTA

Jykevät yskäykset kaikuivat kosken yllä. Sillan aidan takaa nousee harmaa savupilvi. Sumuun sekoittuu sakea sikarin lemu.

Astuessa lähemmäs siltaa lue:

Verenpunaiset arvoitukselliset silmät. Leveä virne paljastaa piikikkäät kellertävät hampaat. Kolme sierainta imaisee pitkään ja vikisten kosken vellomaa ilmaa. Juuttisäkki vaatteenaan, rentoutuneena, valtava sikareita pursuava säkki vierellään istuu siltapeikko. Pitkät vihreät kädet ojentavat paksua sikaria suuntaanne.

Kutri - Kaupankävijä - Siltapeikko

“Ahh, ottakaa toki sikari, ensimmäinen on ilmainen! Kjeh kjeh!”

Kutri on kauan aikaa sitten rakentanut sillan saarelle, vaikka juuri kukaan sitä ei ole käyttämässä. Ei ainakaan niin kauan kuin lohikäärme asuttaa saarta. Niinpä hän on sienifarmarin kanssa myrkyttänyt vuoren lampaita, jotta saari voitaisiin asuttaa ja hän käärisi voitot sillastaan.

Kutrilla on nyt kaikki mitä hän tarvitsee, sillä kolme ritaria ostivat sikarisäkillä tiensä sillan yli. Kutri ei halua nyt rahaa tai maksuja, vaikka normaalisti pyytää maksun ylittämisestä, tosin lapsilta ei, heidän tulisi olla leikkimässä tienaamisen sijaan. Sillan ylittämiseksi hän haluaa kärmäläisten johtaja Uurrin korallikruunun, jolla tämä kävi keikailemassa sillalla hiljattain.

Vaihtoehtoisesti hän haluaa lohikäärmeen pään.

Jos häneltä kysyy, pääsisikö arvoituksella sillan yli, hän suivaantuu ja on lähellä käydä kimppuun.

Kutri on säästynyt suurelta osin saaren muutoksilta regeneraationsa turvin.

KUTRI (VUORENPEIKKO)

Suuri jättiläinen, kaoottinen paha

Puolustus 15 (luontainen suojautuminen)

Osumapistet 84 (8d10 + 40)

Nopeus 9 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Taidot: tarkkaavaisuus +2

Aistit: pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 12

Kielet: jättiläinen

Haaste: 5 (1,800 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Tarkka hajuaiisti. Peikolla on etu Viisauts (Tarkkaavaisuus) -heitoissa, jotka liittyvät hajuaiistiin.

Regeneraatio. Peikko saa 10 elämäpistettä takaisin vuoronsa alussa. Jos peikko saa happo- tai tulivahinkoa, tämä ominaisuus ei toimi peikon seuraavalla vuorolla. Peikko kuolee vain, jos se aloittaa vuoronsa 0 elämäpisteellä eikä regeneroi.

TOIMINNOT

Sarjahyökkäys. Peikko tekee kolme hyökkäystä: yhden hampaillaan ja kaksi kynsillään.

Purema. Lähitaisteluasehyökkäys: +7 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi kohde. Osuma: 7 (1d6 + 4) lävistävää vahinkoa.

Kynnet. Lähitaisteluasehyökkäys: +7 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi kohde. Osuma: 11 (2d6 + 4) viiltävää vahinkoa.



KÄRMÄLÄITEN LUOLA

Sumun takana suuri musta luolan aukko, jonka molemmin puolin vesi tihkuu ylhäältä kallioilta. Kaksi kärmäläistä kaivaa tien viereen ojaa. Luolan suulla nahkareikaleisiin pukeutunut kyyryselkäinen kärmäläinen heiluttaa teille tervehdykseksi.

Lähestyessä luolalla kykkivää kärmäläistä (**Tryks**) hän yrittää parhaansa mukaan huonosta lukutaidostaan huolimatta lukea seuraavan viestin:

Tervetuloa Uurri Viisaan kansainvaaleilla hallitsemaan vaatimattomaan valtakuntaamme. Vastaanotamme rauhanomaisesti kaikki ikään ja rotuun katsomatta. Olette tervetulleet jakamaan tietonne tästä ihmeellisestä maailmasta, joka meille on siunattu. Antakaa, kun esittelen uuden valtakuntamme synnyinpaikan, Kalvaluolan. Seuratkaa minua.

UURRI

• Uurri - Viisas hallitsija - Kärmäläinen

“Mitä tervetulleinta tervehdystä teille arvon vierahamme.”

Uurrilla on päässään rotkon pohjalta ritareilta anastettu **Korallikruunu**.

Uurri on ainakin yrittänyt opettaa kärmäläisiä esimerkiksi velhoshakin pelaamista, käsien pesemistä ennen ateriala, kasteluviljelyn perusteita, käytöstapoja, virkkaamista, lajien yhdenvertaisuutta ja etiikkaa.

Mikäli keksit kompleksin päättelyketjun, jonka avulla Uurri voisi päätellä seikkailijoiden tulleen anastamaan korallikruunua, Uurrilla on suuri todennäköisyys keksiä se ylivertaisen älynä avulla. Esimerkiksi mahdollinen sikarin katku seikkailijoissa voi johtaa johtopäätökseen. Mikäli Uurri keksii seikkailijoiden aikeen, on hän hyvin valmis julistamaan sodan ja ottamaan laatimaansa sotaetiikkaa noudattaen seikkailijat panttivangiksi pakkotyöhön.

Uurri ja kärmäläiset tietävät melko suojaisan paikan yläjuoksulla joen yli. Mikäli asia tulee puheeksi haluavat he jotain vastineeksi, esimerkiksi kolmen kauan sitten kadonneen kärmäläisen löytämistä (**Triuks**, **Fraak**, **Drik**).

KORALLIKRUUNU

Pukijan **Älykkyys on tasan 20**, riippumatta muista muuttujista. Se istuu kömpelösti humanoidien päähän, joten se aiheuttaa **-1 Ketteryyspelastusheittoihin**.

KÄRMÄLÄISIÄ

Nimiä	Persoonallisuksia
1 Kraava	En tykkää olla tyhmä.
2 Oimma	Hei olen käärmeenmyrkkymyyjä käymmekö heti kauppa miten on?
3 Uikku	Otamme ilolla vastaan iloisia vastaan tulijoita.
4 Yrok	Miksi meidän pitää opiskella kieliä? Minä en aio koskaan lähteä tältä saarelta.
5 Aaka	Ai te ymmärrätte meitä? Hyvä. Istukaa miekoillenne, teitä ei kaivata täällä.
6 Priis	Jos mitään ei ole mahdotonta, onko siis mahdotonta, että jokin olisi mahdotonta?
7 Oarre	Saanko nimikirjoituksen? Oletteko kuuluisia?
8 Raka	Ikävä kumppanini luo. Tänään on vuoroni olla pikkulusikka.

KÄRMÄLÄINEN, VARTIJA

Pieni humanoidi (kärmäläinen), mikä tahansa vakaumus

Puolustus 12

Osumapistee 5 (2d6 - 2)

Nopeus 12 m

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Aistit pimeänäkö 24 m, vakiotarkkaavaisuus 8

Kielet lohikäärme, yleiskieli

Haaste 1/8 (25 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Valoherkkä. Auringonvalossa kärmäläisellä on haitta kaikkiin hyökkäysheittoihin ja näköön liittyviin Viisauus (Tarkkaavaisuus) -heittoihin.

Laumataktiikka. Kärmäläisellä on etu kaikkiin hyökkäysheittoihinsa, jos vähintään yksi sen liittolaisista on 2 metrin päässä siitä, olettaen että kyseinen liittolainen ei ole toimintakyvytön.

TOIMINNOT

Tikari. Lähitaisteluasehyökkäys: +4 osumaan, ulottuvuus 2 m, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1d4 + 2) pistovahinkoa.

Linko. Kantama-asehyökkäys: +4 osumaan, kantama 12/48 m, yksi kohde. *Osuma:* 4 (1d4 + 2) murskausvahinkoa.

KÄRMÄLÄISTEN LUOLAN ESITE

Kärmäläisten luola on sekava sokkelo täynnä onkalohuoneita. Pröystäilevistä teksteistä huolimatta kaikki huoneet ovat vaatimattomia sisältäen vain rippeitä kuvauksen loistosta. Esimerkiksi kirjastossa on vain muutama kirja, maatalousalueella vain yksi nääntyvä lammas.

Anna seikkailijoiden seurata kiertuetta vierestä, kunnes jossain kohtaa he törmäävät Uurriin, joka ottaa vieraat vastaan.

Mikäli haluat kartan kärmäläisten luolasta, piirrä 12 numeroitua palloa paperille ja yhdistä viivoilla pisteet siten, että jokaisesta pallosta kulkee viiva (onkalo) ainakin yhteen toiseen pisteeseen.

1. Sisäänkäyntikammio Luolamme sisäänkäynti on mestarillinen puolustuksen taidonnäyte, jossa vartijat ja ansat valvovat tarkasti tunkeilijoita. Jokainen askel täällä julistaa, että olemme ottaneet tulevaisuuden haltuumme.

2. Neuvottelukammio Täällä viisas johtajamme punoo suunnitelmiaan, ja karttojen täplittämät seinät kertovat puolustautumisen ja diplomatian saloista. Kädenpuristukset solmivat liittoumia, jotka kestävät ikuisesti.

3. Koulutuskammio Nuoremme oppivat täällä maailman salaisuudet, ja liitutaulut täytyvät kaavoista ja oivalluksista. Jokainen kirja ja pergamentti on perintö tuleville sukupolville.

4. Laboratorio Tiede ja alkemia tanssivat täällä käsikynkkää, kun jokainen koe tuo meidät lähemmäs loistokasta huomista. Epäonnistumisia ei tunneta, on vain askeleita kohti täydellisyyttä!

5. Maatalousalue Maanalainen keitaamme kukoistaa, tarjoten sieniä, levää ja eksoottisia kasveja yltäkyläisesti. Kastelujärjestelmämme ja jalostusaitauksemme takaavat ikuisen hyvinvoinnin.

6. Lääkintäosasto Parantajamme hallitsevat yrttien ja lääkkeiden salat, tuoden voimaa ja elinvoimaa kaikille. Taudit ja heikkoudet väistyvät täältä pelkällä katseella!

7. Käsityöpaja Tuli palaa ja kangaspuut laulavat, kun taitavat mestarit muovaavat esineitä, jotka ovat yhtä aikaa hyödyllisiä ja yleviä. Jokainen teos ilmentää kulttuurimme loistoa.

8. Kirjasto Viisauden aarreaitta, jossa menneiden sukupolvien tiedot lepäävät odottaen oikeaa mieltä. Yksi kirja voi valaista kokonaisen aikakauden!

9. Keskusaukio Tämä on yhteisömme sydän, jossa juhliitaan, puhutaan ja rakennetaan tulevaisuutta yhdessä. Tulen loisteessa ilomme ja menestyksemme hehkuvat.

10. Asuinkolo Perheidemme lämpimät pesät ovat mukavuuden ja harmonian tyyssijoja. Yhteiset ateriat ja tarinat sitovat meidät yhdeksi kansaksi.

11. Puolustuskasarmi Täällä soturimme hiovat taitojaan puolustuksen nimissä, ei sotaa lietsoen. Jokainen harjoitus tekee meistä entistä voittamattomampia!

12. Kuninkaalliset tilat Valtaistuinhuoneemme ja aarekammioimme säkenöivät majesteettisuutta ja tulevaisuuden visiota. Johtajamme henkilökohtainen kirjasto on viisauden lähde vailla vertaansa.



YLÄJUOKSU

Koski pauhaa, piiskaa tielleen eksyneitä kivenlohkareita. Sumu singahtelee vaaleiksi pyörteiksi, lyhytikäisiksi pyörremyrskyiksi. Pauhun yllä ilmassa vuorottelevat velloen viima, raikkaus, levän katku, siitepölyn tuoksu, ilmaan irronneet lehdet. Lohkareiden välejä tilkkivät virran mukana ees taas hengittävät levämökyt.

Yläjuoksu on yksi vaihtoehtoinen este sankareiden tiellä, heidän ylittessään saaren jokea. Saukot ovat hyvin reviiritietoisia, eivät halua tulla häirityiksi. Päästääkseen taistelutta yli, he haluavat kärmäläisen ruumiin, sillä kärmäläiset pyydystivät hiljattain heidän vastasyntyneen.

Levämökyt ovat piilottelevia suursaukkoja, joihin levä on kasvanut kiinni. Jos siltä tuntuu, anna suursaukoille niitä peittävän levän ansiosta esimerkiksi vastustus tulta vastaan.

Veteen putoaminen aiheuttaa **Sitkeyspelastusheiton VA 16** mutaatiota vastaan, siitepölyn täyteen veden täyttyessä suun.

SEIKKAILIJASAUKOT

Halutettasi osa suursaukoista voi olla entisiä tehtävään lähetettyjä seikkailijoita, jotka kuitenkin ovat jo unohtaneet itsensä. Heidän kasvoissaan on jotain inhimillistä.

Tällöin kosken pauhuista on löydettävissä ikivihko, jossa **Karhu**, **Pöllö** sekä **Haukka** on lähetetty tutkimaan saaren kärmäläisiä. He saapuivat saarelle pohjoisesta, kiersivät rantaa pitkin ja saapuivat yläjuoksulle. **Pöllö** loukkasi jalkansa ja he jäivät parantamaan haavoja. Kosken vettä juotuaan he muuttuivat nopeasti karvoituksen peittämiksi, menettivät kyvyn kirjoittaa vihkoon ja muuttuivat saukoiksi.

Voit ripotella entisten seikkailijoiden omaisuuttaan yläjuoksulle. Mahdollisesti myös kärmäläiset ovat saaneet seikkailijoiden esineitä haltuunsa.

SUURSAUKKO

Suuri eläin, vakaumukseton

Puolustus 14 (luontainen puolustus)

Osumapisteeet 37 (5d10 + 10)

Nopeus 16 m, uiminen 20 m

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
12 (+1)	8 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	15 (+2)	15 (+2)

Taidot hiipiminen +4, tarkkaavaisuus +3

Aistit vakiotarkkaavaisuus 13

Kielet —

Haaste 1 (200 KOP)

Pätevyysbonus +2

ERIKOISOMINAISUUDET

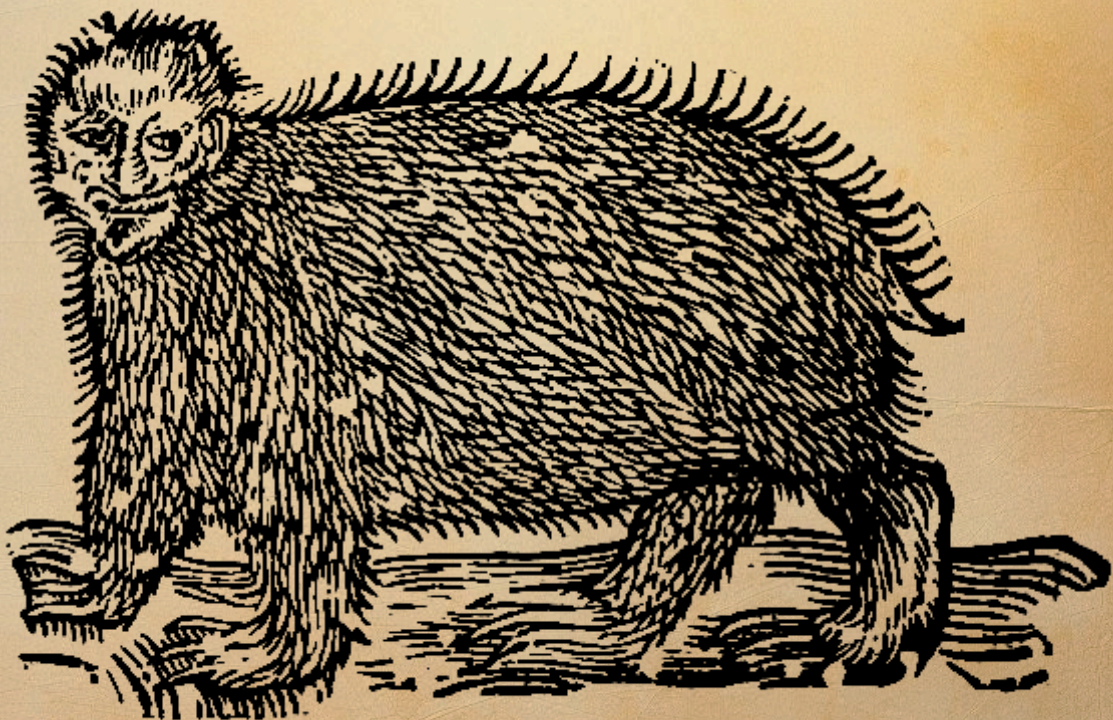
Hengityksen pidätteleminen. Suursaukko voi pidätellä hengitystään yhden tunnin.

Tarkka näkö ja hajuaisti. Suursaukolla on etu viisauksheitoihin (Tarkkaavaisuus), jos ne liittyvät näköön tai hajuaisteihin.

TOIMINNOT

Purema. Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 m, yksi kohde. **Osuma:** 9 (1d10 + 3) pistovahinkoa.

Jos suursaukko on vedessä, kohteen on onnistuttava VA 13 Voimakkuuspelastusheitossa tai se joutuu kiinniotetuksi. Suursaukko voi tällöin bonustoimintona uida 4 metriä haluamaansa suuntaan (myös alaspäin) vieden kiinniotetun mukanaan.



ROTKO

Rotko levittäytyy saaren läpi. Tämä kohta on tarkoitettu saaren vasemmalle puolelle jonkin matkaa sillan jälkeen.

Metsä väistyy kallioiselta rotkon reunalta, mutta mikään ei pakene sumua. Kaltaisenne tarkkaavainen huomaa vienoja kavion painaamia sammaleen ja heinikon täplissä. Ne johdattavat rotkon viertä pitkin.

Matkan päässä seikkailijat huomaavat painauman.

Kaksi syvää kavion painamaa kuoppaa. Hevonen on seissyt tässä kahdella raajalla, horjautuen rotkon suuntaan. Pienet verijuovat ennen rotkon nielua.

Rotkon pohjalle on 15 metrin jyrkähkö pudotus. Kiipeäminen ylös ilman apuvälineitä vaatii **Ketteryys VA 17** heitossa onnistumista.

Rotkon hautoman sumun keskellä vaihi makaa harmaa asetelma. Ritarin ruho hevosen ruhon alla. Hevosen silmästä kasvaa pieni kurpitsa, jonka lehdet heiluvat tuulessa.

Mikäli seikkailijat laskeutuvat tutkimaan ruumista, he huomaavat, että **kyseessä on Pruvikan ritari, kurpitsa kasvaa hevosen silmästä, ritarin rintalasta on räjähtänyt, ruumiin vierellä on aukinainen tyhjä purppuralipas.** Oletettavasti ruumiilla on käyty.

Tutkimus VA 13: Paikalla on kärmäläisten jälkiä. Ruumis on kuollut pudotukseen, rintalasta on räjähtänyt vasta kuoleman jälkeen.

Aikansa näkyä tarkkailtuaan syvemmältä rotkosta kuuluu rasahdus.

Kauempaa rotkon pohjalta kuuluu rasahdus. Kavion kolke kiveä vasten. Ratsastavan ritarin siluetti. Näetkö ihon valuvan hänen kasvoillaan? Ovatko nuo kädet pelkkää luuta? Mikä kimaltelee tämän rinnassa, kuin ruhoon upoten? Onko tuo kultanokkainen kypärä?

Luisevat ritaripappi ja ratsu ovat kasvaneet yhteen. Pappi on yksi kolmesta pruvikan ritarista. He eivät ole epäkuolleita, mutta viimeisillä rippeillään elämässä kiinni. He ovat harhailleet rotkoa pääsemättä pakoon. Joukkionsa suojelu sekä lippaiden toimitus velholle ovat ainoat heidän päässään kaikuvat ajatukset.

Kaksikko hyökkää ketä tahansa ruumista lähestynyttä vastaan, mutta heillä ei ole keinoa päästä rotkosta ylös.

PAPIN TALISMAANI

Talismaanin pitäjä voi kanavoida sen voimia kerran päivässä loitsiakseen yhden seuraavista loituista:

- Pyhä liekki (Loitsu)
- Parannus (1. taso)
- Hengellinen ase (2. taso)



PAPPI

Keskikokoinen humanoidi, mikä tahansa vakaumus

Puolustus 13 (silmukkapanssari)

Osumapisteeet 27 (5d8 + 5)

Nopeus 7,5 m

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Pätevyysbonus +2

Taidot lääketiede +7, suostuttelu +3, uskonto +4

Aistit vakiotarkkaavaisuus 13

Kielet mitkä tahansa kaksi kieltä

Haaste 2 (450 KOP)

JUMALALLINEN ARVOVALTA

Lisätoimintona pappi voi kuluttaa loitsupaikan saadakseen lähitaisteluaseensa tekemään maagisesti 10 (3d6) sädevahinkoa osumallaan. Tämä vaikutus kestää kierroksen loppuun asti. Jos pappi käyttää 2. tai korkeamman tason loitsupaikan, lisävahinko kasvaa 1d6 per loitsupaikan taso yli ensimmäisen.

LOITSIMINEN.

Pappi on 5. tason loitsija. Sen loitsimisominaisuus on Viisaus (loitsujen pelastusheiton VA 13, +5 osumaan loitsuhyökkäyksillä). Pappi osaa seuraavat papin loitsut:

- Loitsut (aina käytettävissä): Valo, Pyhä liekki, Velhonnäytös
- 1. taso (4 paikkaa): Haavojen parannus, Valojuova, Varjelus
- 2. taso (3 paikkaa): Rukouksella parantaminen, Uskon miekka
- 3. taso (2 paikkaa): Taikuuden purkaminen, Suojelushenget

TOIMINNOT

Nuija. Lähitaisteluasehyökkäys: +2 osumaan, ulottuvuus 1,5 m, yksi kohde. Osuma: 3 (1d6) murskausvahinkoa.

LUURANKOSOTARATSU

Iso epäkuollut

Puolustus 13 (luontainen puolustus)

Osumapisteeet 22 (3d10 + 6)

Nopeus 18 m

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Heikkoudet murskausvahinko

Immuneiteetit myrkky

Olotila-immuneiteetit uupunut, myrkytetty

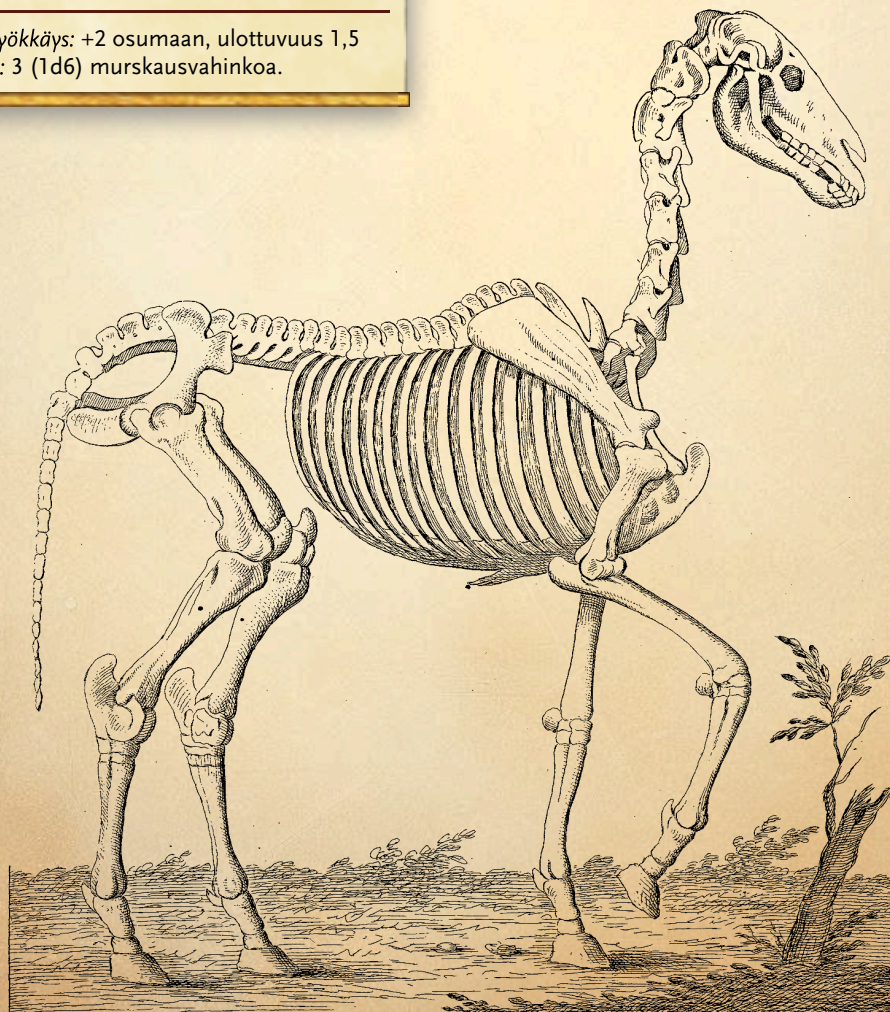
Aistit pimeänäkö 18 m, vakiotarkkaavaisuus 9

Kielet —

Haaste 1/2 (100 KOP)

TOIMINNOT

Kaviot. Lähitaisteluasehyökkäys: +6 osumaan, ulottuvuus 1,5 m, yksi kohde. Osuma: 11 (2d6 + 4) murskausvahinkoa.



KAUPUNGIN RAUNIOT

Puisten talojen kauan sitten palaneita torsoja.

Vihellys. Suolan tuulahdus. Pitkittyvä vihellys, merenkulkijan kaihoisaan lauluun taipuva. Oikean käden sormet puristuvat nokiporon sarviin, jotka ovat taipuneet ympyräksi. Poron pää heiluu irti revittyä ilmassa, käden veivatessa ees ja taas.

Kapteeni Sulk Vuulo on löytänyt rauhan. Hän huijaa puille käskyjä, naureskelee itsekseen, viheltelee hyväntuulisena. Hänen silmissään heijastelee meren horisontti. Hänen vasen kädensä on luutunut nokiporon sarveen kiinni.

Mikäli seikkailijat jotenkin onnistuvat saamaan Vuulon tolkkuihinsa, tiedustele tämä ensin taukoamatta tilanteestanne. Sitten hän vaatii saada toimia tehtävän johtajana, vedoten korkeampaan asemaansa.

Vuulolla ei ole saaresta mitään hajua. Hänellä on sekavia muistikuvia haikarhua pakoon uimisesta, suon läpi räppimisestä ja nokiporon puukottamisesta.

Sulk Vuulolla on samat kyvyt kuin merirosvolla, mutta merirosvo hän ei ole.

Hän vaatii, että hän ottaa joukkion komentoonsa, sillä on korkea-arvoisempi. Mikäli seikkailijat eivät suostu, hän todennäköisesti jättää seikkailijat ja lähtee yksin etsimään henkilöstöään.

Sulk tietää, että saarelle on lähetetty aiemminkin seikkailijoita, jotka eivät koskaan palanneet. Hän saattaa käyttää tätä tietoa uhkaillakseen, tai vakuuttaakseen, että häntä kannattaa seurata mikäli he haluavat selvitä. Todellisuudessa hänellä on hyvin vähän tietoa saaresta, hänen muistinsa ei pelaa kunnolla. Hän kuitenkin tietää suurin piirtein saaren muodon maamerkkeineen.

SULAK VUULO (MERIROSVO)

Pieni humanoidi, neutraali

Panssariarvo 14

Osumapistee 33 (6d8 + 6)

Nopeus 9 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)

Pelastusheitot ketteryyss +5, karisma +4

Aistit vakiotarkkaavaisuus 11

Kielet yleiskieli ja yksi muu kieli

Haaste 1 (200 KOP)

Pätevyysbonus +2

TOIMINNOT

Sarjahyökkäys. Merirosvo tekee kaksi hyökkäystä tikarilla. Se voi korvata toisen hyökkäyksen käyttämällä *Hurmaavaa näyttävyyttä*.

Tikari. Lähitaistelu- tai etäisyyssasehyökkäys: +5 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä tai kantama 6/18 metriä, yksi kohde. **Osuma:** 5 (1d4 + 3) lävistävää vahinkoa.

Hurmaava näyttävyyss. Yksi olento, jonka merirosvo näkee 9 metrin säteellä, tekee Viisauuspelastusheiton (VA 12).

Epäonnistuminen: kohde on hurmattu merirosvon seuraavan vuoron alkuun asti.

NOKIPORO

Suuri hirvittävyys, tyyppillisesti neutraali paha

Panssariarvo 13 (luontainen puolustus)

Osumapistee 59 (7d10 + 21)

Nopeus 24 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	15 (+2)	6 (-2)

Taidot tarkkaavaisuus +4

Aistit vakiotarkkaavaisuus 14

Sietokyvyt kylmä

Immuniteetit tuli

Kielet —

Haaste 2 (450 KOP)

Pätevyysbonus +2

ERIKOISOMINAISUUDET

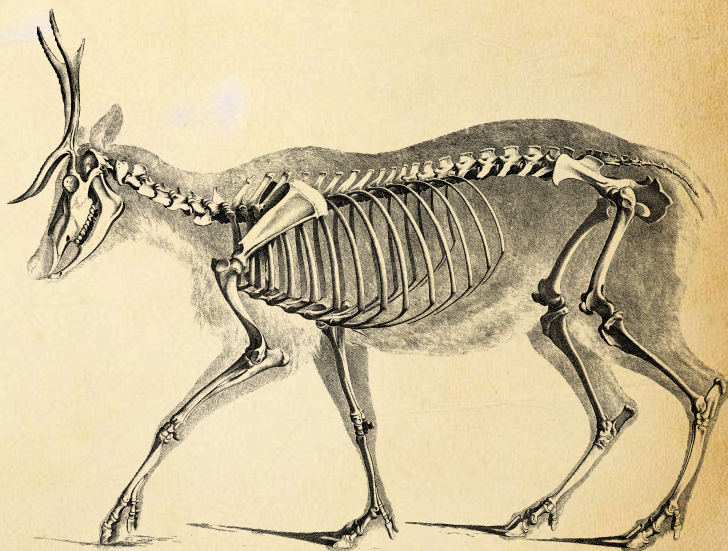
Rynnäkö. Jos Nokiporo liikkuu vuoronsa aikana vähintään 8 metriä suoraan kohti kohdettaan ja osuu sarvillan, kohde saa 3 (1d6) ylimääräistä pistovahinkoa. Kohteen on tehtävä VA 13 Voimakkuuspelastusheitto tai se kaatuu maahan.

TOIMINNOT

Sarjahyökkäys. Nokiporo tekee yhden hyökkäyksen sarvillan ja yhden hyökkäyksen kavioidellaan.

Sarvet. Lähitaisteluasehyökkäys: +3 osumaan, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. **Osuma:** 5 (1d4 + 3) pistovahinkoa sekä 3 (1d6) tulivahinkoa.

Kaviot. Lähitaisteluasehyökkäys: +3 osumaan, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. **Osuma:** 6 (1d6 + 3) murskausvahinkoa.



SAMMALLAIVA

Tämä kohtaus toteutuu vain, jos Hila jää laivaan, tai seikkailijat ovat hukanneet hänet saarelle. Ellet sitten halua korvata Hilaa jollain toisella Peikonlehden henkilöstön jäsenellä.

Pysähdytte vaistomaisesti. Edessä maa näyttää nielaiseen polun. Soraan viiltäneen syvennyksen pohjalta kaikuu sumun läpi mähinää, puhinaa, jokeltelua, kaikki yhdestä, mutta suuresta suusta. Ääni seilaa kuoppaa ees taas kuin laineilla. Laiva. Kuoppa on laivan muotoinen.

Kurkistat alas, alas laivaan. Kertarysäyksellä sumu puhaltuu metsikön purjeisiin. Kaadettu kuusi keskellä kuoppaa kuin kömpelönä juhlapöytänä. Kuuseen nojaa ruhoja, kaksipäinen sika, kuultava luuranko, pässipäinen oranki, seipään niellyt puolituinen, kuusikäinen kääpiö.

Kaksi harmaata paljasta silmää tuijottaa, kuin kerralla teitä kaikkia silmiin. Seitsenkyntiset koivet, arpinen luita töröttävä ruho, maahan ylttävä oikea käsi, kyttyräselkä kuin sarvikuonon, kaikki kallellaan nojaavat vasempaan käteen joka loppuu kesken, vain kääntyäkseen pitkäksi luiseksi koukuksi. Pieni puolituisen kalpea pää kallellaan, innoissaan nähdessään vieraat.

Hila on rakentanut itselleen laivan, koonnut henkilöstön risuista ja ruhoista, ja ennen kaikkea menettänyt järkensä. Hänen puheensa on epäselvää mongerrusta. Hän viittoo pelaajille kuin toivottaakseen heidät istumaan. Mikäli seikkailijat astuvat laivaan Hila huiitaisee seikkailijoiden verran ruhoja tehden tilaa heille.

ILLALLINEN HILAN KANSSA

Hila tarjoilee vieraille kalloista kaiverrettuihin kulhoihin tynnyristä punaista nestettä. Se on veren ja veden sekoitusta.

Mikäli pelaajat juovat verta heidän tulee selvittää **VA 15 Sitkeyspelastusheitosta** tai he oksentavat. Ensimmäisillä kerroilla oksentaminen naurattaa Hilaa, mutta mikäli yli puolet pelaajista epäonnistuvat hän suuttuu. Samoin käy, mikäli pelaajat kieltäytyvät juomasta.

Hila ei välttämättä provosoitumisesta hyökkää, mutta hyökkää, mikäli pelaajat näyttävät aggressiota.

16 Suostuttelu tai **Huijaus** voi saada Hilan jättämään seikkailijat rauhaan tai tottelemaan yksinkertaista käskyä kuten lähtemistä.

Mikäli pelaajat ovat kohteliaita ja ystävällisiä antaa Hila heille tuoreena pysynyttä herkullista leipää.

Mikäli pelaajat kysyvät tietä, Hila saa sanotuksi 'iso kivi, oikea, iso kivi, oikea'. Mikä ikinä seuraava etappi onkaan, tulee pelaajia vastaan suuri kivi. Oikealle kääntymisen tulisi olla nopeampi ja turvallisempi reitti.

20 Suostuttelulla tai **Huijauksella** Hilan voi saada jättämään laivansa ja liittymään joukkion seuraan. Ennen lähtöä Hila pistää kaiken laivassa paskaksi, jotta takaisin ei tulisi ikävä.

Voit käyttää Hilan ominaisuuksiin samoja tietoja kuin *Ylgry* (sivu 9). Halutessasi voit antaa hänelle yhden satunnaisen taian, jonka hän voi luontaisesti taikoa kerran päivässä.



TEMPPELI

Temppeli kuin maahan puoliksi vajonnut pallo, sammaleen ja heinän peittämä. Kuin iglu keskellä koukeroista metsää. Suuaukolla on suuria kivensirpaleita. Joku on räjäyttännyt tempppelin suulta sitä tukkineen kiven.

ENSIMMÄINEN KERROS

Tempppelin kaarevan katon keskustaa koristaa keskeneräinen muraali, enkeli ja neito syleilemässä. Heidän pyöreää kehystään ympäröi teksti 'Katso minua, niin katson sinua. En koskaan puhu sanaakaan, mutta kerron aina totuuden.' Huoneessa kimmaltelee vaiti muraalin alla kahdeksan vesiallasta ympyrän muodossa.

Mikäli seikkailija on etevä **Historiassa** tai **Uskonnossa**, voi hän muistaa ikivanhan kansanlorun, joka tuntuu kuvaavan muraalia (sivu 22).

ENSIMMÄISEN KERROKSEN ARVOITUS

Arvoitus on lainattu sellaisenaan artikkelista *The Fountain & More Water Puzzles*, ja niinpä sen tulkinta (vahinko ja pelastusheitot) jäävät pelinjohtajan harkinnan varaan. Altaiden vesi on siunattuja simpukan kyneleitä, kun ne normaalisti syövyttävät taian ympäriltään.

Katsoessaan kahdeksaan altaaseen pelaajien on löydettävä se, jossa heijastus on tarkka. Kaikki muut altaat ovat ansoja!

Altaat perustuvat kahdeksaan magian kouluun. Taikuuden havaitseminen -loitsu voi auttaa ratkaisemaan pulman.

1 Ennustuksen allas Tässä heijastuksessa enkeli itkee. Jos kosketat vettä, niin koet elämäsi traagisimman hetken! Tämä aiheuttaa vakavaa psyykkistä vahinkoa.

2 Manauksen allas Tässä heijastuksessa seinämaalauksen käärmeet alkavat liikkua hitaasti. Jos katsot tätä allasta liian pitkään, käärmeet uivat ulos heijastuksesta ja hyökkäävät! Jos astut veteen, niin sinut ympäröi hyökkäävät käärmeet!

3 Lumouksen allas Katsoessasi tätä allasta kaikki näyttää tarkan, mutta vesi pyörii hypnoottisesti. Sinun täytyy rikkoa lumous tai putoat altaaseen ja hukut!

4 Illusion allas Tässä heijastuksessa näet itsesi kaiken sen kanssa, mitä olet koskaan halunnut: rikkauksia, rakkautta, mitä tahansa! Mutta se ei ole todellista – tässä ei ole allasta, vain lattia.

5 Suojauksen allas Tämä heijastus on täysin tarkka. Astu tähän altaaseen, niin pääset ulos.

6 Muunnoksen allas Tämä allas luo huoneeseen vihertävän sävyyn. Kosketa vettä, niin se muuttuu hapoksi, laavaksi, vereksi, myrkyksi tai jääksi ja aiheuttaa vahinkoa.

7 Nekromantian allas Tässä heijastuksessa enkeli on vanhentunut ja kuollut. Kun katsot hänen ruumistaan, se kääntää katseensa sinuun. Hän lentää sinua kohti, ja vedestä nousee ryömien jonkun ruumis, jonka olet tappanut. (Lisää vartija tai roisto, jonka pelaajat ovat tappaneet ja jonka heidän on nyt kohdattava uudelleen.)

8 Evokaation allas Tässä altaassa näet tarkan heijastuksen, mutta vesi tuntuu lämpimältä. Se kuumenee. Kosketa sitä, niin se alkaa kiehua.

ALEMPI KERROS

Mikäli seikkailijat onnistuneesti sukeltavat oikeaan altaaseen, noustessaan sieltä he nousevat alemmasta kerroksesta pyöreästä huoneesta. Siellä on pilkkopimeää, elleivät seikkailijat sytytä tulta.

Tyhjä pyöreä huone, jonka seinillä keskeneräinen muraali. Merta, aaltoja, tulta, tuulta, lonkeroita, siipiä, miekkoja, verta, salamoita, luita, hampaita, kitoja, kilpiä, kimalteleva mereen vajoava simpukka. Huoneen kauempi reuna on räjäytetty auki. Kimpaleeseen kiinnitetty köysi laskeutuu alas pimeyteen.

ALIN KERROS

Kurkistaessaan alas seikkailijat voivat nähdä alimman kerroksen, huoneen, johon ei oletettavasti ilman räjähdystä olisi ollut pääsyä. Vaihtoehtoisesti seikkailijat saattavat saapua huoneeseen luolasta, jonka sisäänkäynti on alimman kerroksen pohjalla.

Pyöreän huoneen keskellä kaatunut valtava kullattu pikari. Kallellaan se on silti pintaan asti täynnä kirkasta vettä. Sen ympärillä on pikimusta alusta, kuin kiiltävää harmaata liimaa. Huoneen seinät ovat paljasta kalliota. Kaatuneen pikarin osoittamassa suunnassa on pieni luolan aukeama, ei räjäytetty, mutta hakuin kaivettu. Pieni tuulenvire voitelee kasvojanne.

Mikäli seikkailijat astuvat pikarin lähelle, Sen alla syvennyksessä oleva **Hyytelökuutio** hyökkää. Mikäli seikkailijat astuvat pikariin sisälle, he päätyvät päättymättömään mereen.

PÄÄTTYMÄTÖN MERI

Ilma on raikas. Sinertävä taivas vailla aurinkoa. Jalkanne kastuvat nilkan korkeudelta. Ympärillänne kirkas turkoosi meri, päättymätön, levittäytyvä joka suuntaan, horisonttinsa piirittävä ympyrä. Sen pohja on kauttaaltaan valkoista marmorista. Edessänne kohoaa valkoinen jalusta, valuneen veden sileäksi tasoittama, tyhjä. Takananne kultainen kaatunut pikari, josta astuitte sisään.

Päättymättömässä meressä on mahdotonta taikoa. Se on rakennettu simpukan hautapaikaksi, jossa se voi itkeä loputtomiin loputtomaan mereen. Simpukkaa ei kuitenkaan näy.

HYYTELÖKUUTIO

Suuri lieju, ei suuntautunut

Puolustus 6

Osumapistee 84 (8d10 + 40)

Nopeus 4,5 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunitetit sokeus, lumottu, kuurous, uupumus, kauhistunut, tainnutettu

Aistit sokeanäkö 18 metriä (sokea tämän säteen ulkopuolelle), vakiotarkkaavaisuus 8

Kielet —

Haaste 2 (450 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Liejukuutio. Kuutio vie koko täyttämänsä tilansa. Muut olennot voivat liikkua kuution sisään, mutta ne altistuvat kuution *Nielaisulle* ja tekevät pelastusheiton haitalla. Olennot, jotka ovat kuution sisällä, voivat näkyä, mutta niillä on täysi suoja.

Olento, joka on 1,5 metrin etäisyydellä kuutiosta, voi yrittää vetää olennon tai esineen pois kuutiosta. Tämä vaatii onnistuneen Vahvuusheiton (VA 12) ja vetävä olento ottaa 10 (3d6) happovahinkoa.

Kuutio voi pitää vain yhden suuren olennon tai korkeintaan neljä keskikokoista tai pienempää olentoa sisällään kerrallaan.

Läpinäkyvä. Vaikka kuutio olisi selvästi näkyvissä, sen havaitseminen edellyttää onnistunutta VA 15 Viisaus (Havainnointi) -heittoa, jos kuutio ei ole liikkunut eikä hyökännyt. Olento, joka yrittää siirtyä kuution alueelle ollessaan tietämätön kuution olemassaolosta, on yllätetty kuution toimesta.

TOIMINNOT

Uloke. Lähitaisteluasehyökkäys: +4 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi olento. *Osuma:* 10 (3d6) happovahinkoa.

Nielaisu Kuutio liikkuu enintään nopeutensa verran. Liikkuessaan se voi siirtyä ison tai pienemmän olennon alueelle. Aina kun kuutio siirtyy olennon alueelle, olennon on tehtävä VA 12 Ketteryyspelastusheitto.

Onnistuneella heitolla olento voi valita tulevansa työnnettyksi 1,5 metriä taaksepäin tai kuution sivulle. Olento, joka ei halua tulla työnnettyksi, kärsii epäonnistuneen pelastusheiton seuraukset.

Epäonnistuneella heitolla kuutio siirtyy olennon alueelle, ja olento kärsii 10 (3d6) happovahinkoa ja tulee niellyksi. Nieltä olento ei voi hengittää, on estynyt ja kärsii 21 (6d6) happovahinkoa jokaisen kuution vuoron alussa. Kun kuutio liikkuu, nieltä olento liikkuu sen mukana.

Nieltä olento voi yrittää paeta käyttämällä toimintonsa VA 12 Voimaheiton tekemiseen. Onnistuneella tuloksella olento pakenee ja siirtyy itse valitsemaansa tilaan 1,5 metrin säteellä kuutiosta.



Enkelipoika tulisielu
sllaan aaltoin armas nielu
Lensi vailla huolen häivää
voitokkaana pitkin päivää

Pakoon lähti sadesäältä
Kun löys oven pilven päältä
Kaikui takaa laulu laaja
Hento, helee, harvoin taaja

Enkelipoika vimmamieli
jännityksen, luulot, nieli
Tervehti hän oven suulla
Tervehdyksen hän sai kuulla

Merenneito ikimeren
jälkeläinen mahtiveren
Enkelipoikaa haastoi sanoin
hymyt yltyi monin tavoin

Päivät, yötkin yli pyöri
Poika ovel huumas hyöri
Nuoren lemmen riemu raikui
Taivaankannest kauas kaikui

Salaisuus ei säily kauan
Valmis kaivamaan on haudan
Jumalansa suuri julma
jolle vale pojan pulma

Kerro ei hän paikkaa oven
Isä armas viilsi loven
Viilsi toisen viilsi monta
Vastaus kaikui, armotonta

Jumala kun oven aukoo
sodan soinnut esiin laukoo
Liekeis meri sekä taivas
Neitoo pojan vointi vaivas

Satasilmä tuhathammas
kylkiluilla lierot kampas
Sodan kauhut oven sulki
Läpi sen viel neito kulki

Syyllinen on löydettävä
poika pilveen köytettävä
Kesken täysin turhan turman
näki neito enkelsurman

Simpukaksi surust muuttui
Putos, meren pohjaan juuttui
Sielä itkee kyyneleitä
kunnes laineet peittää meitä



MAJAKKA

Edessänne sumun halkaisee kivinen köynnösten piirittämä majakka. Sitä täplittävät pienet ikkunat. Sivullaan suuri suljettu ovi teitä kohti. Majakan korkeuksista ikkunoissa välähtelevät sateenkaarenvärit tikittäväällä taajuudella. Kuin torni olisi nielaissut kaiken kauniin ympäriltään vatsaansa ja sulattanut kaiken kirjavaksi kajoksi. Majakan vierellä kallioseinä, johon kiinnitetty lyhyt täplittävät tietä. Kuin kalliolla ja kivillä kaikuksi kaukainen kilke.

Torni kuuluu yksinäiselle maahisvelho **Keiwi Hurinewalle**. Majakan valtava metallinen ovi on lukossa. Se on tuhottavissa tai pienistä ikkunoista mahtuu sisään pienikokoinen otus.

MAJAKAN KÄTKETTY KAIVOS

Tarkkaavaisuusheitto 13 paljastaa majakan viereisestä kalliosta kilkettä ja pienet kallion syvennyksiin teipatut puuhelmet (nämä ovat **Piiloviltin** helmet).

Viltin takana on piilossa kaivoksen suuaukko. Sen sisuksista kuuluu kaukaista kilkettä. Kaivoksen sisuksissa Hurinevan taialla kontrollimat kolme kärmäläistä (**Triuks, Fraak, Drik**) hakkaavat tauotta timantteja ja arvometalleja. Heillä on otsallaan kontrollin mahdollistava panta, ja kaulassaan lintuhäkki. Lintuhäkin lintu varoittaa pyörtymisellään mahdollisista kaivoksen hapettomista taskuista. Halutessasi voit tehdä hapettomasta onkalosta vaarallisen ansan seikkailijoille.

Kärmäläiset voi vapauttaa kontrollista poistamalla pääpannan. Vapautettuina he ovat avulialta, mutta Hurinewaa kohtaan periksiantamattoman murhanhimoisia.

Mikäli kaivosta tutkii sisältä tai kärmäläisiltä kysyy, on kaivoksella yksi toinen uloskäynti, johon menemisen Hurinewa on kieltänyt. Tämä uloskäynti johdattaa suoraan Temppelein alimpaan kerrokseen.

PIILOVILTIT

Kudottu viltti, jonka nurkissa on pienet puuhelmet. Mikäli kaikki puuhelmet koskettavat jotain pintaa, pyrkii viltti maastoutumaan helmien viereisen pinnan mukaiseksi.

MAJAKAN ENSIMMÄINEN KERROS

Hämärään seikoittuu pölyä seisovassa ilmassa. Marjoja purkeissa, kalaa suolaämpäreissä, leipiä kuivumassa orrella, kynttilöitä, paloöljyä, rääsyiset haisevat patjat. Suljettu ovi kaartuvan portaikon edessä, ainut suunta on ylös. Seinällä pyöreä potretti siniviittaisesta maahisesta, jonka kutreja koristavat kirjavat timantit. Muhkuraisen lattian puhkoo pyöreä kalteriluukku.

Huoneen keskellä on metalliritiläinen upotettu tyrnä, joka on täynnä kultakimpaleita ja pieniä timantteja. Tyrnä on kolme metriä syvä. Lumotut kärmäläiset ovat avaimillaan asuttaneet alinta kerrosta, pudottaen saaliinsa tyrnä. Ovi yläkertaan on lukittu, mutta ovi on avattavissa väkivalloin.

MAJAKAN HUIPPU

Raskas ovi aukeaa kiljuen, päästäen lämpimän valon kaistaleen kasvoillesi. Kymmenet kyntteliköt palavat pirstoen valonsa majakan lasiseinille. Kymmenet käärot, paperit, vaa'at, kupariپیپت, putket, sulkakynät kiertävät nykyksin majakan kupua.

Kaikki tikittää ympäri, nykyä, kerrallaan.

Keskellä huonetta ei ole majakan lamppua turvaksi, vaan työpöytä, johon on isketty kultainen perhostikari kultaisen lippaan vierelle. Työpöydän yllä leijuu tähtiviittaan kapaloitu maahinen. Kasvonsa kasvavat kulmikasta sammalta, hiuksensa mustia voikukkia, viittansa lupiinien runtelema. Kasvuston kirjoma viitta yltää maahan asti, lainehtien lattialla.

Kaulassaan kilisee kaksi avainta. Syliinsä maahinen on kahminut kolme taikasauvaa, kussakin kimaltelee eri värinen kivi, keltainen, sininen, musta. Ne työntyvät sisään hänen vatsaansa, jokainen nykyksin pyörähtää ympäri, ympäri. Vatsa vuotaa kultaista verta.

Nykyksittäin haltija kääntyy, nykyä kerrallaan, nykyksen päästä hänen kasvonsa kääntyvät teidän suuntaan. Harmaat silmänsä tikittävät kuin viimeisen kellon viisarit, katsomatta mihinkään. Suunsa toistaa jotain, jotain vaikeroivaa, jotain kysyvää.

Velhon vahva taika on sekoittunut hänen palavaan haluunsa saada ikiliikkuja.

Mikäli seikkailijat haluavat liikkuu majakan ylimmässä kerroksessa, tulee heidän kulkea tikityksen rytmissä. Tämä vaatii **Ketteryys VA 10** heiton. Epäonnistumisella velhon keltainen sauva tekee 2d4 sähkövahinkoa, aistiessaan jonkin häiritsevän omistajansa keskittymistä.

Astuessaan sisään Hurinevan **Elävä tikari** nousee pöydästä hyökkäämään. Se ei piittaa tikityksen mukaisesta liikkeestä, keltainen sauva iskee siihen harvakseltaan salamaniskuja, mutta tikari on sen salamavahingolle immuuni.



VELHO KEIWI HURINEWA

Huoneen keskellä leijuu maahisvelho Hurisewa. Hänen rinnuksensa ja hiuksensa ovat kimaltavien timanttien ympäröimät. Hänen kaulassaan on ensimmäisen kerroksen **tyrmän avain** sekä työpöydän **lippaan avain**.

Hänellä on sylissään kolme sauva, jotka ovat työntyneet hänen sisuskaluihinsa.

- **Mustakivinen mielkivisauva:** Painamalla sauvan otsalleen voi antaa yksinkertaisen käskyn pienempää lumottua kiveä otsallaan kantavalle. Kerran päivässä lumottu voi koittaa **Viisauuspelastusheittoa VA 15** vapautuakseen.
- **Keltakivinen malviiskusauva:** Tällä silloin tällöin kipinöivällä sauvalla voi loihkia sähkö-iskun, joka tekee 2d6 sähkövahinkoa viholliseen 30 metrin etäisyydellä. Mikäli iskuja tehdään yli 3 päivässä, jokaisella hyökkäyksellä on 1/6 todennäköisyys, että kivi räjähtää ja loihdija kärsii vahingon itse.
- **Sinikivinen haahvasauva:** Mikäli sauvan kiveä puristaa, jää sauva ilmaan paikoileen. Kiveä koskemaalla sitä on mahdollista liikuttaa sivusuunnassa, mutta pystysuunnassa. Sauva jaksaa kannatella yhtä humanoidia, sen alapäässä on jalansijat joille tukevasti astua. Puristamalla kiveä uudelleen, leijuva vaikutus lakkaa ja sauva putoaa. Mikäli sauvan kanssa haluaa pudota hallitusti painelemalla kiveä toistuvasti, on onnistuttava **Ketteryysheitossa 10** tai putoaa koko matkan alas.

SAUVAT

Mikäli seikkailija koittaa irroittaa yhden sauvoista hänen tulee onnistua **Ketteryysheitossa VA 10**. Jokaisen seuraavan sauvan irroitus kasvattaa tätä lukua viidellä.

Mikäli pelaaja epäonnistuu, räjähtävät irrotettava ja jäljellä olevat sauvat aiheuttaen 1d8 vahinkoa. Hurisewa avaa kivoissaan silmänsä, jossa pöyryvät harmaat sateenkaaret, kunnes hän lysähtää kuolleen maahan.

HURISEWAN SUUNNITELMA

- Mikäli seikkailijat onnistuvat tutkimaan kääröjä, selviää, että Hurisewa on laatinut monia versioita auki kirjoitetusta toiveesta, jolla hän koittaa toivoa kestävää ikuista ikiliikkujaa. Kääröjen seassa on sekalaisia piirrustuksia ikiliikkujaviritelmistä putkineen. Kääröissä on myös piirroksia suuresta simpukasta.
- Mikäli seikkailijat avaavat pöydällä olevan lippaan, selviää, että Hurisewa on saanut vastineeksi löytämästään simpukasta talismaanin, kruunun sekä 'tiedät kyllä minkä' sormuksen. Viimeisimmän kirjeen allekirjoituksen kohdalla on verinen mustekalan imukupin painauma (Meren muinainen).
- Mikäli seikkailijat onnistuvat saamaan kontaktin Hurinewaan, he saattavat saada tiedon kummasta vain. Todennäköisesti Hurinewa houreistaan saa lähinnä pyydettyksi sormusta itselleen. Hän yrittää saada selville ovatko seikkailijat luonteeltaan kunnollisia, voiko heille uskoa toiveen tämän kaiken korjaamiseksi. Halutessaan hän voi koittaa lukea seikkailijoiden ajatuksia hauraasta mielentilastaan huolimatta.

ELÄVÄ TIKARI

Pieni konstruktio, kaoottinen paha

Puolustus 15 (luontainen puolustus)

Osumapistee 50 (9d6 + 18)

Nopeus lentäminen 15 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Taidot Piiloutuminen +6

Immunitetit myrkky, salamat

Olotila-immunitetit sokaistu, kuuroutunut, halvaantunut, tajuton, myrkytetty

Aistit vakiotarkkaavaisuus 10

Kielet Ymmärtää yleiskieltä, mutta ei voi puhua

Haaste 2 (450 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Pieni ja vikkeli. Kaikki asehyökkäykset, jotka kohdistuvat elävään tikariin, ovat haitalla.

Hurjapäinen hyökkäys. Kun elävä tikari tekee lähitaisteluhyökkäyksen, se voi valita toimia hurjapäisesti saadakseen etulyöntiaseman hyökkäyksissään. Tällöin se saa etulyöntiaseman hyökkäykseensä, mutta kaikki hyökkäykset elävää tikaria vastaan saavat etulyöntiaseman seuraavan vuoron alkuun asti.

TOIMINNOT

Sarjahyökkäys. Elävä tikari tekee kaksi hyökkäystä tikari-iskulla.

Tikari-isku. Lähitaisteluasehyökkäys: +6 osuma, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. **Osuma:** 6 (1d6 + 2) viiltovahinkoa.



NOUSU VUORELLE

Tämä osuus on tarkoitettu korostamaan rankkaa matkaa, jonka vuorelle nousu vaatii. Sumu on sakeampaa kuin koskaan ja tasainen nousu painaa jaloissa. Seikkailijat joutuvat nousemaan ja laskemaan tasaisesti kohoavia kumpareita, kunnes koittaa vain nousu ylös vuorta.

Vuoren maastoa varten heitä kahdesti **Ympäristö** ja **Maaperä** taulukoita, ja sekoita kaikki elementit keskenään, vähintään kerran matkan varrella. Halutessasi voit sekoittaa itse toistuvasti maisemaa, esimerkiksi kallioksi muuttuneella pässijoukolla.

Halutessasi lisää nousun varrelle yksi keksimäsi kohtaaminen jokaista pelaajaa kohden (vähempikin riittää). Ota jotain heidän historiastaan, toiveistaan, tavoitteistaan, peloistaan, haluistaan ja esittele sitä käsittelevä kohtaaminen sumun helmasta. En suosittele taisteluita, vaan hiljaisia kohtaamisia, joiden kanssa tekemisissä oleminen saattaa asettaa vaaraan. Ehkä jokin heidän matkallaan kohtaama on kivettyneenä, savettu-neena tai sienettyneenä asetelmana heidän edessään.

ESIMERKKEJÄ KOHTAAMISISTA

- Eläimellä on pelaajan kasvot, vain kääntyäkseen ympäri paljastaakseen takaraivossa toisen pelaajan kasvot.
- Linnut raakkuvat pelaajan nimeä, apua tai syytöksiä.
- Maahan juurtuneita vuohia rivissä polun molemmin puolin.
- Täysin symmetrinen kuusi, joka polttaa.
- Ylgryn ruumis sieneen ja seikkailijalle tärkeään materiaaliin kietoutuneena. Mikäli materiaalia koskettaa, alkaa keho.
- Sumu kierrähtää pelaajan rakkaan siluetiksi.
- Seikkailija näkee yllään, kehossaan jotain haluamaansa.
- Polttavan kuuma tielle kaatunut puu.
- Mustikkapensaan mustikat näyttävät huutavilta laivan jäseniltä.
- Seisovia tuohioravia rivissä kuin pataljoona.

SUMUN SITKEÄT MUUTOKSET

Aseta pelaajat heittämään ainakin kerran

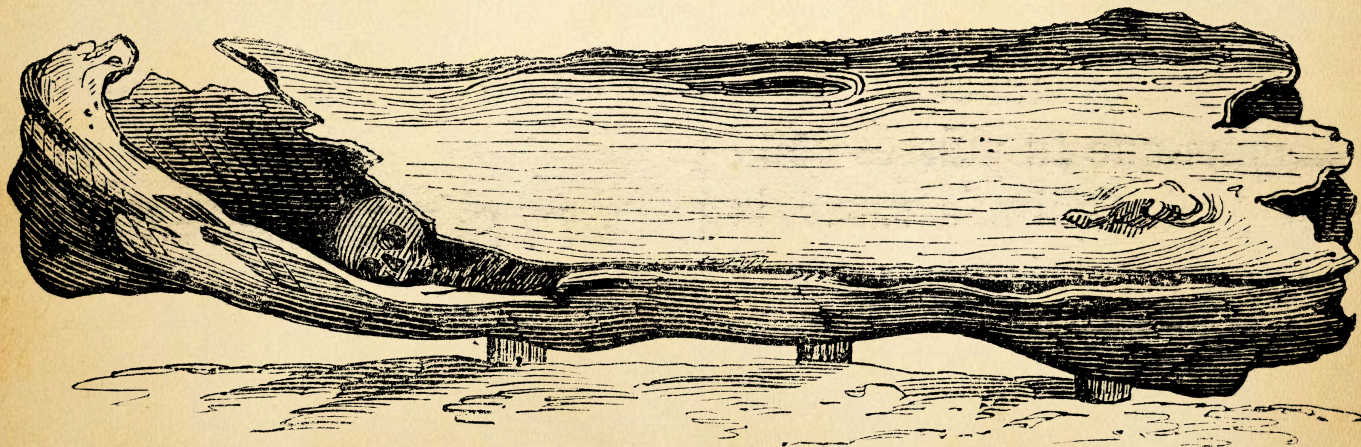
Sitkeyspelastusheitto VA 16 haitalla. Tuloksen mukaan arvo seikkailijalle **Voimakas positiivinen mutaatio** tai **Voimakas negatiivinen mutaatio**. Tämä mutaatio tapahtuu pistävänä välittömästi. Muut seikkailijat näkevät sumuverhon pyyhkivän seikkailijan yli, sen ohi mennessä muutos on tapahtunut. Kuvaile muutosta ja voit kysyä pelaajalta miltä muutos hänen hahmostaan tuntuu. Muutos ei ole kivulias.

JÄRVI

Vuorelle nousevien kumpujen poikki risteilee pieniä puroja, jotka johtavat matalalle järvelle. Voit halutessasi sijoittaa järvelle vaihtoehtoisen kohtaamisen, kuten Sulk Vuulon, Sirkan, Haikarhun ja jotain itse keksimääsi.

Tee selväksi, että reitti huipulle kulkee suoraa, mutta puron poikki käy jäljet järvelle. Anna pelaajille siis mahdollisuus kieltäytyä.

Vuori vuodattaa kyyneleitään matalaan järveen, jonka pintaa sumu lipoo. Pitkä heijastus päättyy matalassa järvessä seisovaan hahmoon...



LOHIKÄÄRMEEN LUOLA

Saapuessaan viimeisen kummun luo, ennen eteen avautuvaa lohikäärmeen luolaa, seikkailijat lyhyistyvät yskäkohtaukseen. Kysy pelaajilta haluaako heidän seikkailijansa koittaa vastustaa tätä hengenahdistusta. Mikäli he eivät vastusta, he saavat sattumanvaraiseen ominaisuuteen pysyvästi +1, mutta heidän ulkomuotonsa muuttuu myös ominaisuuden tai temaattisuuden mukaan merkittävästi.

Mikäli he koittavat vastustaa tätä muutosta, heidän tulee tehdä **Sitkeyspelastusheitto VA 18**. Onnistuessaan he pysyvät ennallaan. Epäonnistuessaan he saavat sattumanvaraiseen ominaisuuteen -1 pysyvästi ja heidän ulkonäkönsä muuttuu jokseenkin tämän ominaisuuden tai temaattisuuden mukaan.

Seikkailijoiden saavuttaessa kummun huipun:

Allanne kimaltelee juurten, lätäköiden, kullan ja timanttien allas. Jokainen luikertelevan juuren rako pursuaa keltaa ja kimaltavia väripilkkuja. Vuoren kallion luola-aukosta työntyy taivaalle valtava tammi, kohoa ylös kuin vuoren huipuksi, runko haarautuen kahteen, varisten sumua tihkuviksi tuhansiksi oksiksi.

Luolan suuaukolla, tammen juuressa kimaltaa jokin, pienen oksan päässä, kuin taivaalle kurkottava käsi. Sen ympärillä kannolla juuret ja lehdet pyörivät spiraalina. Ne tavaavat sanoja, toistavat lausetta, olette siitä varma.

Puun valtavasta haarasta runkoa pitkin valuu vesinoro. Jotain vaaleaa makaa puun haarassa.

Mikäli seikkailijat katsovat tarkkaan ylös.

Puun haarassa lepää vitivalkoinen simpukka, josta valuu alati noro vettä.

Laskeutuessaan kummulta alas, voivat he nähdä tarkemmin juurella olevan oksan, vaikka matkaa rungolle vielä on.

Tammen tyven ylös kurkottavan oksan päässä on sormus. Sormuksessa kolme helmeä, joista yksi vielä kirkkaana kimaltelee. Juuret, oksat, kuin suonet pyörivät sen takana tavaten:

Toivon, että kaikki eläisivät yhdessä onnellisina.

Mikäli seikkailijat lähtevät lähemmäs, kuuluu tammen latvasta risahdus, ja lehtiä varisee alas. **Kaltturaksim** hivuttautuu hitaasti ja vailloisesti runkoa pitkin alas. Mikäli seikkailijat lähtevät ryntäämään kohti sormusta, **Atleettisuus heitolla 21** he onnistuvat ennen Kimairaa.

Keltaista visvaa tihkuvat punaiset suomut. Kolme kaulaa, kullakin kallellaan roikkuva pää, ruskea koira, punainen lohikäärme, ja harmaa pässi.

Hapan kuola ropisee kultakolikoille. Repaleiset verestävät siivet leviävät, lentämättä, liitämättä. Korkea määkäisy kaikuu vuorilla. Matala murina kumisee vatsanpohjassanne. Lohikäärmeen punertavat silmät tuijottavat teitä.

Edessänne ennen uljas punainen lohikäärme Kaltturaksim, nyt keltaista visvaa tihkuva kuihtuva olento.

Mikäli pelaajat ovat tappaneet Sirkan tai Haikarhun, kuvaile kuinka koira nuuhkii ilmaa ja murisee. Mikäli pelaajilla on sienifarmarin myrkkysieniä mukanaan,

kuvaile kuinka pässi nuuhkii ilmaa, määkii hädissään ja oksentaa sitten keltaista liejua.

Kaltturaksim voi aistia nämä muiden päidensä mahdolliset havainnot. Hän ei voi lentää, ei voi lausua sormuksella toivetta, eikä ole voimissaan.

Lohikäärme on valmis kuulemaan seikkailijoita, tutkimaan olisiko heistä lopettamaan tämä tuska. Hän on varuillaan sormuksesta luopumisesta, koska tytön toive toteutui niin katalasti. Kaltturaksimia kuitenkin vaivaa kaksi ylimääräistä päätä, jotka myös osin hallitsevat hänen kehoaan, tehden keskittymisen vaikeaksi.

Kaltturaksim suostuttelu on erittäin vaikeaa muttei mahdotonta. Muiden päiden leppyttelystä, suostuttelusta tai uhkailusta voi olla apua.

Jos joku saa sormuksen ilman lohikäärmeen suostumusta, kääntyy hän tähän suuntaan yrittäen käyttää Tulihengitys-hyökkäyksensä. Anna seikkailijalle lohikäärmeen sisäänhengitys aikaa toivoa, tai heittäytyä juurakoiden väliin toivomaan parasta.

Sumun aiheuttama valtava puu tulisi neutralisoida jotenkin, mikäli sumusta mieltä eroon. Esimerkiksi polttaminen, kaataminen tai toive voi olla avuksi.

KALTTURAKSIMIN TARINA

Hän osaa kertoa, että Hurineva toi simpukan hänen luokseen kysyäkseen mikä se on. Kaltturaksim vaati saada tutkia simpukkaa, mutta koitti tuhota sen, sillä se on vaarallinen. Onnistumatta Kaltturaksim päätti pitää simpukan toistaiseksi itsellään, mutta Hurineva ei koskaan palannut.

Sitten Kaltturaksin sairastui pahasti (myrkytettyjen lampaiden takia). Kylän tyttö Kelsa saapui hädissään lohikäärmeen luokse, mutta Kaltturaaksim oli liian heikko, tuskin tajuissaan. Tyttö lausui toiveensa, sulautui oitis puuhun. Kaltturaksim havahtui kolmipäisenä, repaleisena, mutta uuden voiman kannattelemana, vaikkakin vielä sairaana. Hän asetteli simpukan hidastamaan puun kasvua, tietämättä toimiiko se. Kaltturaksim tietää simpukan veden nielevän taian ympäriltään.

Toiveenaan hän tervehtyisi, kuitenkin olematta varma minä olentona. Tai hän toivoisi jotenkin Kelsan hyvinvointia. Hän voisi sytyttää puun palamaan, mutta pelkää ettei ehtisi pakoon liekkiensä tieltä.

KOLMEN TOIVEEN SORMUS

Puun juurella oksan nokassa sormus.

Korallikultaan kietoutuu kolme upotettua helmeä. Kaksi on menettänyt hohteensa, yksi kimaltaa, kaikki värit pirstoutuvat irti sen pinnalta.

Sormuksessa on yksi toive jäljellä.

Toiveen toteutuminen niin kuin se toivotaan on täysin onnen nojassa. Pyydä toiveen toivojaa heittämään 1n100, mitä suurempi nopan silmäluku, sitä tarkemmin toive toteutuu kuin se on todella tarkoitettu.

Toiveen seuraukset ovat suuret, oikea vastaus on minkä hetkessä ensimmäisenä keksit.

Halutessasi katso lisämekaniikkoja Toive -taiasta, mutta puolestani nämä voi sivuuttaa.

SIMPUKKA

Puun haarassa 15 metrin korkeudessa simpukka.

Kypärän kokoinen simpukka, valkoisempi kuin mikään koskaan näkemäsi. Sisältään noruu alati vettä.

Meren muinaisen tyttären, meren neidon maalliset jäänteet. Simpukka valuttaa alati kyyneleitä. Mikäli vettä juo, katoaa taika sinusta 10 minuutiksi huikkaa kohden, sillä tämä vesi on toisesta maailmasta. Pitkä altistuminen kyynelten juomiselle kuihduttaa taikuuden juojasta pois.

Lähes tuhoutumaton.

Simpukan veden voima ei kuitenkaan ole riittänyt pitämään toiveen tuottaneen puun voimia kurissa.

KALTTURAKSIM, SAIRAS

KIMAIRA

Suuri hirviö

Puolustus 14 (luontainen suojautuminen)

Osumapisteet 75 (10d8 + 30)

Nopeus 9 metriä

VOI	KET	SIT	ÄLY	VII	KAR
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	5 (-)	14 (+2)	8 (-1)

Taidot tarkkaavaisuus +5

Aistit pimeänäkö 18 metriä, vakiotarkkaavaisuus 15

Kielet lohikäärme-kieli, yleiskieli

Haaste 4 (1,100 KOP)

ERIKOISOMINAISUUDET

Sarjahyökkäys. Kaltturaksim tekee kolme hyökkäystä: yhden lohikäärmeen puremalla, yhden sarvillan ja yhden koiran puremalla. Kun sen tulihengitys on käytettävissä, se voi käyttää hengitystä puraisujen tai sarvien sijasta.

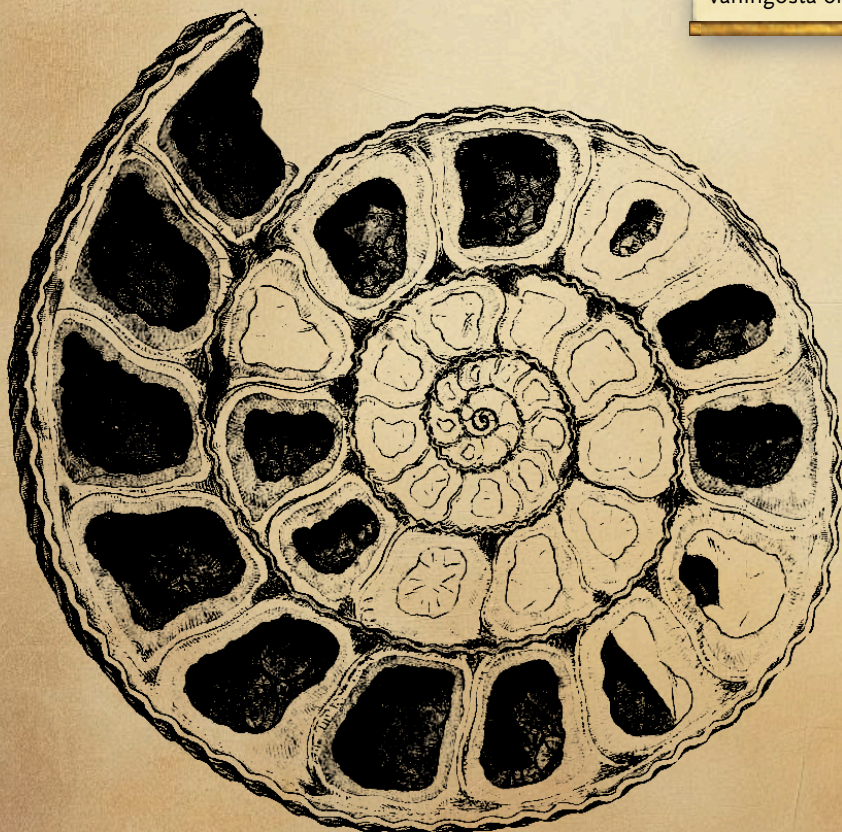
TOIMINNOT

Lohikäärmeen purema. Lähitaisteluasehyökkäys: +5 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi kohde. **Osuma:** 8 (2d6 + 1) pistovahinkoa.

Pässin sarvet. Lähitaisteluasehyökkäys: +5 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi kohde. **Osuma:** 7 (1d12) murskavahinkoa.

Koiran purema. Lähitaisteluasehyökkäys: +5 osumaan, ulottuvuus 1,5 metriä, yksi kohde. **Osuma:** 8 (2d6 + 1) viiltovahinkoa.

Tulihengitys. (Latautuu heitolla 5–6). Lohikäärmeen pää puhalttaa tulta 4,5 metrin kartiona. Jokaisen alueella olevan olennon täytyy tehdä VA 13 Ketteryyspelastusheitto, saaden 18 (4d8) tulivahinkoa epäonnistuessaan, tai puolet vahingosta onnistuessaan.



OPEN GAME LICENCE STATEMENT

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; © "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Hirviökirja Copyright 2022, Petri Leinonen

Pelinjohtajan paketti Copyright 2022, Miska Fredman, Vehka Kurjenmiekka, Jonas Mustonen, Christopher Stratton Smith, Jukka Sorsa

